360 | PLAYSTATION3 | WII | GC | PS2 | XBOX | PC | DS | GBA | PSP

# videogiochi

020 | LUGLIO AGOSTO 2006 | €6,00

## PS3: LA VERITÀ
La console Sony mostra cos'è in grado di fare. E a quale prezzo

## E3 2006
Tutti i giochi e i VIP dell'industria sfilano alla fiera di Los Angeles

## THE ITALIAN JOB
Il punto sulla situazione attuale del game development nel Bel Paese

## PURE PWNAGE
Dal Canada al web, il serial dei videogiocatori per i videogiocatori

# La rivoluzione di Wii

**Nintendo mette il punto esclamativo alla parola videogioco**

3+
www.pegi.info

# HA COMPIUTO 20 ANNI
# MA È PIÙ FRESCO CHE MAI!

© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

**New Super Mario Bros.**

I Mario Bros. sono tornati! Unisciti a loro in una nuova avventura basata su quell'inimitabile stile che li ha resi mitici negli ultimi 20 anni. E questa volta, grazie alla modalità multiplayer senza fili, potrai anche sfidare i tuoi amici in emozionanti testa a testa. Non mancano poi 27 nuovi mini giochi, che aspettano solo di essere scoperti da te.

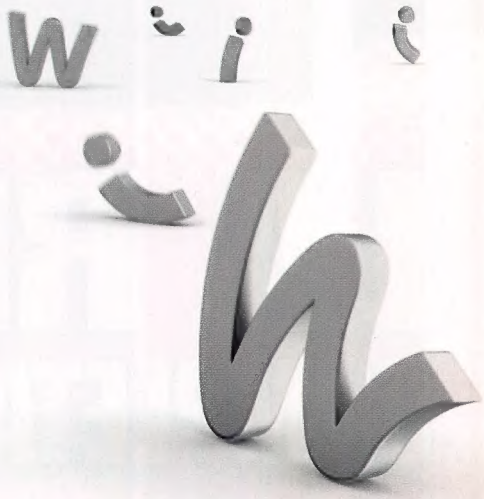
**www.nintendo.it**

È stato un buon E3. Sia prima che durante. Di quelli che verranno ricordati come 'il momento in cui...', 'la prima volta che...' e 'il giro di boa'. Tutto è iniziato con l'annuncio di quel nome (curioso per alcuni, ridicolo per altri, impronunciabile in pubblico per tanti) che Nintendo spera di vedere fra qualche anno andare a braccetto con 'Yahoo!', 'Google' o 'Lexus' nel vocabolario d'uso comune. Con il suo 'Wii', la casa di Kyoto ha quasi fatto più scalpore che con l'annuncio del telecomando dell'allora Revolution in occasione del TGS 2005, innescando un'infinita serie di ironici giochi di parole e imbarazzanti fraintendimenti sui forum e per le strade in cui vige l'idioma di matrice anglosassone.

Ma al di là delle disquisizioni sul nome scelto da Nintendo, l'E3 2006 è stato un momento elettrizzante come se ne vedono pochi in questa industria. Per generare quel tipo di reazione, un evento dev'essere inatteso e controverso: non c'è niente di elettrizzante in una banale buona notizia. E l'E3 è stato teatro di eventi inattesi e controversi. L'annuncio del prezzo e del controller di PlayStation 3, ad esempio. Malgrado alcuni studi sulla componentistica di PS3 lasciassero intendere che non sarebbe stato un sistema economico da produrre, nessuno poteva immaginare che quel costo avrebbe inciso così tanto sul prezzo di lancio. Così come nessuno sapeva del sistema di motion detection nel nuovo controller PS3, neanche la gran parte degli sviluppatori, almeno fino a pochi giorni prima dell'E3. L'annuncio di Live Anywhere, malgrado i toni rassicuranti di Bill Gates (nella sua prima apparizione all'E3), rappresenta una mossa aggressiva che oltre a sollevare domande rischia di sollevare anche il Gamerscore.

Questi momenti erano elettrizzanti perché all'inizio non si sa cosa pensare. Controller PS3: un modo per battere Nintendo al suo stesso gioco o un'ammissione di inferiorità? Prezzo PS3: i consumatori saranno disposti a spendere così tanto o Sony si è data la proverbiale zappa sui piedi? L'idea di poter essere sempre collegato al proprio mondo di gioco, dal PC, dal cellulare, da 360, è un sogno che diventa realtà o intimorisce sapere che Microsoft controlla tutto questo?

Qualunque sia stata la vostra reazione a ciascuna di queste novità, positiva o negativa, ilare o seriosa, è stata comunque una reazione a qualcosa di grande e significativo. E ne sono successe tante di cose grandi e significative. Il 2006 verrà citato sicuramente nei futuri libri sulla storia dei videogiochi. E non è ancora finito...



PSM PlayStation Magazine 100% indipendente

# PRESENTA

# SPECIALE PSP

IN TUTTE LE EDICOLE DAL 27 GIUGNO!

# LA RIVISTA PSP

## COMPLETA, UNICA, INDIPENDENTE

## All'interno:

- Le recensioni di tutti i nuovi giochi PSP
- Anteprime e notizie dal mondo

Future MEDIA WITH PASSION

Videogiochi

REDAZIONE
**Andrea Minini Saldini** direttore responsabile
**Marcello Cangialosi** editor
**Stefano Zurlini** grafica e impaginazione

HANNO COLLABORATO
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Marco Benoit Carbone, Matteo Bittanti, Giuseppe De Riso, Alberto Falchi, Roberto Magistretti, Massimo Maietti, Max Marino, Gianluca Masina, Paolo Paglianti, Enrico Pasotti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Federico Res, Massimo Rovatti, Paolo Ruffino, Giacomo Talamini, Claudio Tradardi

**Una copia:** €6,00
**Una copia arretrata:** €6,00 + €4,00 di spese di spedizione
**Abbonamento:** €26,00 (6 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul conto corrente postale n°43950203 intestato a: Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

PUBBLICITÀ
**Future Media Italy SpA**
via Asiago 45, 20128 Milano
**Telefono** 02 2529161 r.a.
**Fax 02** 25706378
**Marco Bertolotti** direttore vendite

TRAFFICO
**Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera**
**E-mail:** traffico@futureitaly.it

AGENZIE TERRITORIALI
**MEDIAWAVE S.r.l.**
via Domenico Sansotta 97, 00144 Roma
Tel. 06 52205210 Fax 06 52277082
**NEWMEDIA NETWORK S.r.l.**
Centro Direzionale Isola F11, 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 Fax 081 7345075

EDITORE
**Future Media Italy SpA**
via Asiago 45, 20128 Milano
**Telefono** 02 2529161 r.a. Fax 02 26005520
**E-mail** videogiochi@futureitaly.it
**Web** www.gamesradar.it

**Bernardo Notarangelo** amministratore delegato
**Andrea Minini Saldini** publishing director
**Anna Tedone** responsabile diffusione
**Stefano Lisi** stefano.lisi@futureitaly.it
marketing & business development manager
**Cosma Rebagliati** produzione@futureitaly.it
direttore produzione
**Stampa** Mazzucchelli S.p.A. Settimo Milanese (MI)
**Distribuzione esclusiva Italia** Parrini & C. SpA
Viale Forlanini 23, 20134 Milano
Via Vitorchiano 81, 00189 Roma

Pubblicazione bimestrale registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa. Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

ABBONAMENTI
Per informazioni:
tel. 02/26005517 fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
**E-mail** abbonamentivg@futureitaly.it

ARRETRATI
Per informazioni:
tel. 02/26005517 fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
**E-mail** arretrativg@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

Future Media Italy è parte di Future plc.
Future pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.
Future plc è una quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR).

**Roger Parry** non-executive chairman
**John Bowman** group finance director
Tel +44 1225 442244 www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York
Paris San Diego San Francisco

**WII: FRA AMBIZIONE E REALTÀ** 58
Il rivoluzionario controller partorito da Nintendo è davvero la cosa migliore che potesse capitare all'industria videoludica?

**PLAYSTATION 3: LA VERITÀ** 64
Dopo anni di bui e controbui, bluff e rilanci vari, Sony mette finalmente sul tavolo le carte con cui conquistare la posta in gioco

**THE ITALIAN JOB** 82
Uno spaccato sul game development nostrano e sul suo incerto futuro, raccontato dai protagonisti dell'industria tricolore

**PWNING IN TORONTO** 92
Arriva dal Canada l'esilarante sitcom amatoriale realizzata dai videogiocatori, per i videogiocatori, sui videogiocatori

# SOMMARIO

LUGLIO AGOSTO

## Speciali

**HEAVEN CAN WAIT** 68
In un E3 sostanzialmente avaro di sorprese, Ninja Theory propone un action game per PlayStation 3 dal potenziale inaspettato

## E inoltre...

6 Prima pagina
Electronic Entertainment Expo 2006

18 Biffovision
Been there, done that

19 Mattscape
Ma è arte? (2 di 2)

20 The Guest
Dipingere la parola

21 Missing in Action
Architettura e narrazione

22 Mightier than the Sword
La fine del viaggio

23 Yak's Progress
Ritorno al futuro

76 Fighter's Evolution
Virtua Fighter 5: molto più di un seguito

98 A Bug's Life
Gioie e dolori nel lavoro da tester

132 La Storia di...
Flashback, un classico del 1992

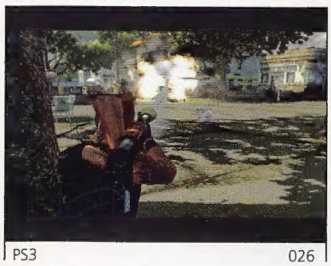
136 Time Extend
Alla (ri)scoperta di Vagrant Story

142 Forum
L'opinione dei lettori

# SOMMARIO

CONTINUA

## Preview

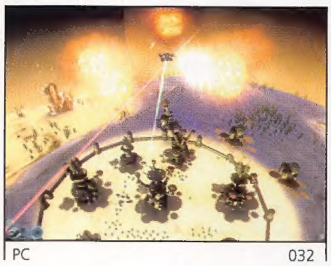

MERCENARIES: WIF

PS3 026

RESISTANCE: FALL OF MAN

PS3 028

WARHAWK

PS3 030

SPORE

PC 032

JUST CAUSE

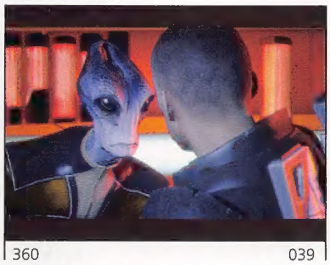
360, PC, PS2, Xbox 033

GEARS OF WAR

360 034

LOST PLANET

360 035

MASS EFFECT

360 039

MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS

PS3 040

ASSASSIN'S CREED

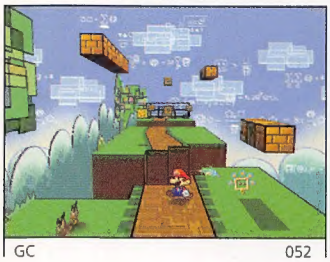
PS3 043

MOTORSTORM

PS3 047

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

360, PC, PS3 050

SUPER PAPER MARIO

GC 052

GOD OF WAR 2

PS2 053

YOSHI'S ISLAND 2

DS 054

STARFOX C.

DS 056


## Review


NEW SUPER MARIO BROS.

DS 106

NINETY-NINE NIGHTS

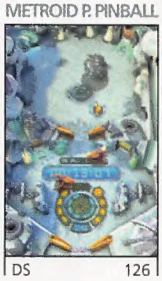
360 114

ZETTAI ZETSUMEI TOSHI 2

PS2 118

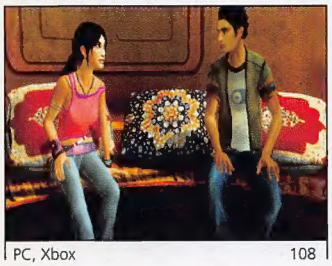
MOTOGP '06

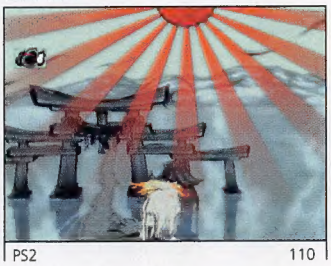
360 122

METROID P. PINBALL

DS 126

BRAIN AGE

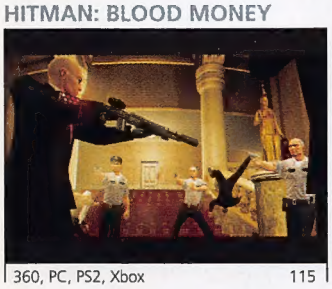
DS 127

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

PC, Xbox 108

OKAMI

PS2 110

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

PS2, Xbox 112

HITMAN: BLOOD MONEY

360, PC, PS2, Xbox 115

RISE OF NATION: RISE OF LEGENDS

PC 116

ROGUE TROOPER

PC, PS2, Xbox 117

UNDER DEFEAT

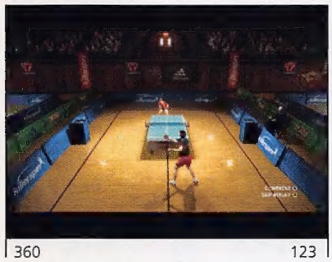
DC 119

FLATOUT 2

PC, PS2, Xbox 120

AUTO ASSAULT

PC 121

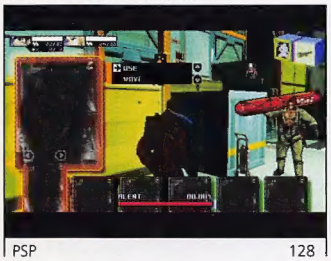
ROCKSTAR G. PRESENTS TABLE TENNIS

360 123

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 10

PS2 124

SENSIBLE SOCCER 2006

PC, Xbox, PS2 125

METAL GEAR ACID 2

PSP 128

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

PSP 129

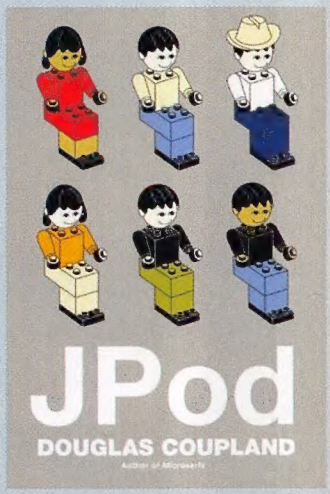
LOCOROCO

PSP 130

PRIMAPAGINA

6 **E3 2006**
Reportage dalla fiera che ha visto PS3, 360 e Wii darsi battaglia

16 **GP2X, la seconda edizione**
Nuovo firmware e migliorie hardware per il portatile di Gamepark Holdings



16 **Letture**
Immancabile recensione dell'ultima fatica letteraria di Douglas Coupland

PRIMAPAGINA
PLAYSTATION 3
LocoRoco
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
N-GAGE
NOKIA
MCV
AMERICA'S ARMY
MARVEL

EVENTO

# E3: fiera del realismo

**L'annuncio del prezzo di PlayStation 3, delle date di lancio e del sensore di movimento allontanano le luci della ribalta dalla prima apparizione in pubblico di Wii**

Se le conferenze stampa tradizionalmente organizzate da Sony, Microsoft e Nintendo in occasione dell'Electronic Entertainment Expo dovessero venir giudicate in base allo spettacolo offerto a chi vi partecipa, allora un'eventuale classifica di preferenza vedrebbe piazzarsi prima Nintendo, seconda Microsoft e terza Sony. Nintendo in vetta perché non si vede tutti i giorni Shigeru Miyamoto dirigere un'orchestra con un telecomando o scambiare diritti e rovesci con Satoru Iwata e Reggie Fils-Aime. Microsoft nel mezzo per l'inizio esplosivo a base di *Gears of War* e l'eccezionale intervento di Bill Gates in chiusura. Sony in coda perché non puoi esordire con una soporifera dimostrazione di *Gran Turismo 4* a 1080p, concludere con l'immagine di Snake che sta per spararsi un colpo in bocca e pretendere che la gente esca dalla sala come i sette nani dalla loro miniera di diamanti.

Eppure, esaminando i contenuti delle tre conferenze piuttosto che le rispettive coreografie, è facile cambiare opinione. Dalle specifiche finali di PS3 alla conferma della presenza di un HDD standard nella console, dai due modelli con hard disk da 20GB e 60GB alle funzionalità motion sensitive del controller, dalle date di lancio al raggelante prezzo da pagare per parteciparvi, la conferenza Sony è stata senz'altro la più ricca. Di converso, dopo aver svelato il misterioso 'segreto di Wii' nella forma di un altoparlante innestato nel telecomando e discusso brevemente dell'intrigante, seppur nebuloso, servizio Wii Connect24, Nintendo ha curiosamente evitato di annunciare data e prezzo di lancio della sua console, congedandosi con un banale, ma comprensibile, 'provare per credere'.

**Non è difficile immaginare lo stato d'animo dei convenuti alla press conference mentre si ammassavano all'ingresso di uno dei padiglioni dei Sony Picture Studios**

Microsoft, dal canto suo, non ha avuto di meglio da dire se non che *GTA4* uscirà anche per 360 (un annuncio che ha visto aumentare la collezione di tatuaggi di Peter Moore) e che *Halo 3* (tenetevi forte) è in sviluppo.

**Eppure questa è** l'industria dell'intrattenimento, e come puntualizza lo stesso Phil Harrison, è naturale che dalle conferenze organizzate dai protagonisti del mercato ci si aspetti di uscire divertiti, ispirati, entusiasmati. L'anno scorso, Sony ha divertito, ispirato ed entusiasmato. Quest'anno, no, malgrado sulla griglia ci fosse più carne che fumo. Non è difficile immaginare lo stato d'animo dei convenuti alla press conference mentre si ammassavano in prossimità dell'ingresso di uno dei padiglioni dei Sony Picture Studios in quel di Culver City. Sono passati dodici mesi dai target render dell'anno scorso, dodici mesi di speculazioni su cosa può e non può fare PS3, dodici mesi di questo è vero, questo è falso. Dodici mesi di dubbi e battute sul controller a forma di boomerang. Ma quel pomeriggio dell'8 maggio 2006 la verità sarebbe finalmente venuta a galla.

Come da tradizione, Kaz Hirai saluta i presenti snocciolando i numeri del successo: più di 100 milioni di PS2 distribuite assieme a miliardi di unità software. PSP è a quota 17 milioni e il software sta per toccare i 50. Ma sono dati che volano sulle teste dei presenti, interessati a vedere cosa sia in grado di fare PS3 piuttosto di cos'abbia fatto Sony con le altre piattaforme. Inutile dire che l'arrivo di Yamauchi sul palco (introdotto da un Harrison come sempre impeccabile e che si è meritato 100 punti per aver onorato la memoria di *Motor Toon GP*) ha visto schiene drizzarsi e colli tendersi (e forse anche patte aprirsi) nell'attesa di ricevere una massiccia dose di materiale audiovisivo di lusso.

Accompagnato dal suo traduttore di fiducia, il creatore di *Gran Turismo* è qui per mostrare i progressi compiuti nello sviluppo dell'edizione next-gen del suo lucrativo franchise. E allora parte con la dimostrazione di 'Gran Turismo HD'. Sottotitolo: '1920x1080p'. Nota a margine: '60fps'. Il gigaschermo alle sue spalle mostra prima quattro tracciati selezionabili (Tokyo R246, Nurburgring, La Sarthe e Grand Canyon) e poi un elenco dei veicoli disponibili che comprende auto e moto. Interessante. Dopo una breve dissertazione introduttiva sui pregi del nuovo hardware Sony, Yamauchi seleziona il primo tracciato, quindi una vettura, e fra le opzioni 'Race' e 'Demo' sceglie la seconda. Quello che segue è un banalissimo replay di *GT* con la risoluzione portata a 1080p. Modelli, texture e luci sono esattamente quelli dell'ultima versione per PS2. Si tratta dello stesso materiale visto l'anno scorso, ma in tempo reale piuttosto che sotto forma di video. In altre parole, nulla di eccezionale. 'Vedrai che adesso fa finta di aver sbagliato disco e mette su il *GT* vero per PS3', sembra essere il pensiero collettivo. Ma Yamauchi non ha sbagliato e non mette su nessun altro disco. Piuttosto, continua a discorrere di alta definizione in un'atmosfera di surreale presa in giro. Dopo circa 5 muniti di 'GT HD' la platea ha capito che si tratta semplicemente di quello che il titolo suggerisce, non dubita che il gioco vero e proprio sarà di tutta altra pasta e sorride quando Yamauchi dice di puntare ad una release "non troppo distante" dal lancio del sistema. Eppure la dimostrazione va avanti. Secondo tracciato, secondo replay. Terzo tracciato, terzo replay.

Con ballerini, acrobati e suonatori di tamburo, lo stand NCSoft era sicuramente il più rumoroso di tutta la fiera

L'angolo di *Scarface* allo stand Vivendi traboccava di opulenza e cattivo gusto, come da copione

La folla presso le postazioni PS3 era notevole, ma l'attesa per mettere le mani sul joypad mai eccessiva

L'imponente scenografia voluta da THQ per *Saint's Row* riproduceva un vicolo decadente e malfamato

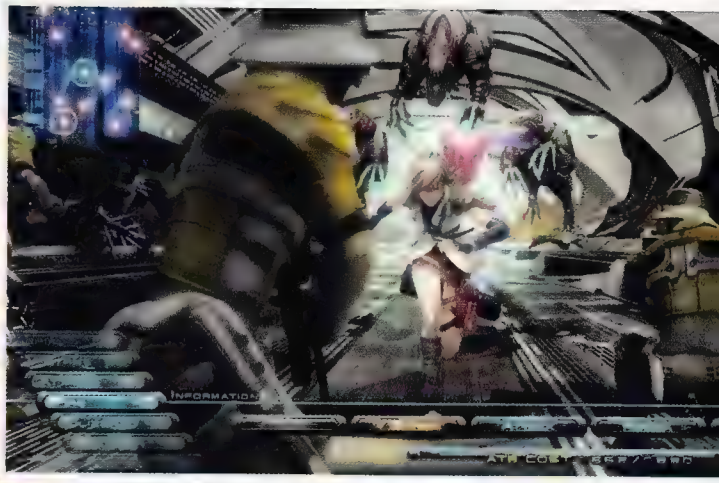
Quarto tracciato, quarto replay. È trascorso un sano quarto d'ora da quando Yamauchi è salito sul palco e la gente non vede l'ora che se ne vada. Perché qui non c'è traccia di next generation. Mentre tutti si chiedono a cosa abbia lavorato Polyphony negli ultimi 12 mesi, Yamauchi abbandona il palco lasciando dietro di sé una platea con il morale sotto i piedi.

Le cose migliorano nei minuti successivi, con Sony impegnata a dare dimostrazione pratica dei suoi piani per l'online. Il primo pezzo del puzzle è l'e-distribution, che permetterà all'utenza PSP e PS3 di scaricare contenuti dalla rete e condurre microtransazioni via carta di credito o particolari schede pre-pagate. In luogo dei Microsoft Point maneggiati dall'analogo servizio Live, Sony intende gestire i pagamenti nelle valute dei rispettivi Paesi. Nel dimostrare una delle modalità con cui il colosso nipponico ambisce a rendere remunerativo un servizio che di fatto l'utenza non pagherà (tanto l'accesso all'online gaming quanto le funzioni base saranno assolutamente gratuiti), Hirai mostra la versione PSone di *Ridge Racer* girare su PSP per mezzo dell'emulatore che verrà incluso nel prossimo aggiornamento del firmare (previsto entro la fine dell'anno). Scaricato sulla Memory Stick direttamente dalla rete, il classico Namco sembra girare perfettamente, dal *Galaxian* che accompagna il caricamento iniziale all'asfalto pixelloso e distorto della gara vera e propria, passando per il "Riiiidge Racer" della schermata principale (strillo che Hirai ha l'infelice idea di recitare a beneficio di chi, nei giorni successivi, comporrà un collage dei momenti peggiori della conferenza).

Per dimostrare il funzionamento di questo sistema su PS3, invece, Sony ha scelto *SingStar*, un gioco magari non popolarissimo vista la sua distribuzione sul solo mercato europeo, ma particolarmente indicato come materia d'esempio. Attraverso il SingStore che verrà integrato nella versione PS3, l'utenza potrà acquistare e scaricare online nuovi brani musicali con annesso video in HD. Ogni gioco avrà il suo portale d'accesso al servizio, agghindato e organizzato in funzione di stili ed esigenze specifiche, ma ne esisterà anche uno 'generico' accessibile attraverso la dashboard di sistema e che consentirà di scaricare contenuti quali demo, giochi e item, nonché di accedere a liste amici, classifiche online, profili e servizi di messaggistica. Sebbene la fonte di 'ispirazione' del servizio sia abbastanza chiara, Sony sembra intenzionata ad adottare un approccio meno 'controllato' rispetto alla proposta Microsoft, il che dovrebbe significare una maggiore flessibilità, ma anche sollevare timori in merito alla qualità e all'uniformità dell'esperienza.

**Dopo questa soddisfacente** dimostrazione, si torna ai giochi. E si riparte, purtroppo, da *Genji 2*. Discreto nei modelli e nelle texture, ma mediocre nelle animazioni e apparentemente banale nel gameplay, il sequel per PS3 dell'action game di Game Republic lascia tutti giustamente indifferenti. Una reazione a cui ha senz'altro contribuito la malde-

PlayStation®2
Ci sono cose che i tuoi occhi non vogliono vedere.
PlayStation 2
FORBIDDEN SIREN 2
18+
www.forbiddendiary.it
FORBIDDEN SIREN 2™



Se le informazioni rilasciate da Microsoft circa la trama di *Halo 3* (a sinistra) sono state praticamente nulle, una prima occhiata a *Final Fantasy XIII* (sopra) ha mostrato tutto il patrimonio ereditato da *FFXII*

stra presentazione condotta dal produttore esecutivo **Bill Rich**, il quale, non avendo nulla di meglio da segnalare come 'caratteristica next gen' se non la possibilità di (er...) cambiare l'arma in tempo reale, termina la sua performance mostrando come in un gioco "basato sulla *reale* storia giapponese" e che riproduce "battaglie che si sono *davvero* svolte in Giappone" fosse possibile arrecare un danno massiccio ad un enorme granchio nemico colpendo il suo punto debole.

A risollevare le sorti di una conferenza che rischia di sfociare nel cabaret ci pensano Tameem Antoniades e il suo *Heavenly Sword*. Sebbene vanti anch'esso l'innovativa funzione di cambio arma in tempo reale, Antoniades ha l'intelligenza di star zitto e di limitarsi a giocare, producendosi in un combattimento di puro spettacolo acrobatico e barbarico sadismo. La fluidità delle animazioni unita alla fisicità della battaglia costringe il pubblico in una meravigliata apnea che avrà termine solo quando Nariko si ergerà trionfante su un tappeto di cadaveri. L'applauso che saluta Antoniades al termine della dimostrazione è tanto un omaggio al gioco quanto un ringraziamento personale rivolto al chief designer di Team Ninja.

E proprio adesso che le cose cominciano a farsi serie, arriva un familiare collage di video spettacolari con l'altrettanto familiare problema di discernere il real time dal pre-rendered. Dopo i filmati di *Lair*, *The Getaway*, *8 Days*, *Afrika* (il gioco più misterioso della fiera), *Everybody's Golf* e di un sorprendente action game ancora senza nome di Naughty Dog, il palco accoglie Ted Price ed il suo *Resistance: Fall of Man*, che intriga per tonalità e atmosfera, ma non abbastanza da lasciare un'impressione diversa da quella di un 'semplice' sparatutto in prima persona. Chiaramente vittima degli effetti collaterali del 'target render' di *Killzone*, la proposta di Insomniac Games non va comunque sottovalutata (vedi p. 28).

Quindi è il turno di un'altra serie di filmati, questa volta relativi a produzioni terze parti. Si parte con il meraviglioso *Assassin's Creed* (è solo il trailer in CG, ma non stupitevi se il gioco ci assomiglierà molto) per arrivare all'appena annunciata esclusiva *Virtua Fighter 5* (ma il filmato proviene dalla versione da sala), passando per *Gundam Mobile Suit* (ottimo mech design), *Coded Arms Assault* (ciber-

## Q&A: Phil Harrison, presidente dei SCE Worldwide Studios

**Come ritiene sia andata la conferenza stampa?**
La presentazione vera e propria è andata via bella liscia. Abbiamo infilato un'enorme quantità di giochi, dal vivo, in una presentazione che è stata leggermente più lunga di quanto avessimo previsto, ma siamo riusciti a mostrare un sacco di gameplay in tempo reale sul palco. E quello era davvero un obiettivo fondamentale: poter dire 'non è più solo un video, ora i giochi sono a portata di mano, potete giocarci davvero'.

**La sensazione generale è che gli invitati siano usciti dalla presentazione di quest'anno assai meno soddisfatti rispetto all'anno passato.**
Sì, concordo, e non ne capisco del tutto il motivo. Credo che quando si ha qualcosa di nuovo, esaltante e che si sente per la prima volta, si scateni un certo tipo di reazione a livello emozionale, [più forte] rispetto a quando si sta semplicemente confermando alla gente ciò che già sa.

**Che tipo di feedback ha ricevuto nei giorni successivi alla conferenza stampa?**
Be', penso che il miglior modo per descrivere la situazione sia che adesso ci sono tutti i pezzi del puzzle: il quadro di PlayStation 3 è pressoché completo e tutti possono vederlo. L'hardware era stato definito e spiegato già lo scorso anno: adesso c'è la piattaforma network, c'è l'HDD in ogni sistema, c'è il nuovo controller, ci sono i giochi e c'è il lettore Blu-ray. Stiamo mostrando il sistema operativo e la cross-media bar, qui al nostro stand, e potete vedere tutte le funzionalità per musica, film, fotografie, network e tutto quanto. È fantastico, davvero magnifico.

**A proposito di novità, cos'è successo al controller dello scorso anno? Preferivate quello?**
**Non proprio. Be', a dire il vero non abbiamo mai avuto la possibilità di impugnarlo...**
Credo che nessuno l'abbia avuta ed eravamo stati molto attenti a sottolineare come fosse solo un prototipo a livello di design. Ritengo (e col senno di poi si ha sempre ragione) che forse sarebbe stato meglio non mostrare alcun controller, così da non confondere la gente. La realtà è che abbiamo un controller che è, di fatto, lo standard dell'industria e ha questa forma: se sommate i controller presenti nella scatola, quelli venduti separatamente e quelli dalla stessa identica forma venduti dalla terze parti, vedrete che ne sono stati vendute circa 400 milioni di unità. E questo significa miliardi di ore di gioco. Squadra che vince, non si cambia. Inoltre, aggiungendo i sensori di movimento, abbiamo portato innovazione.

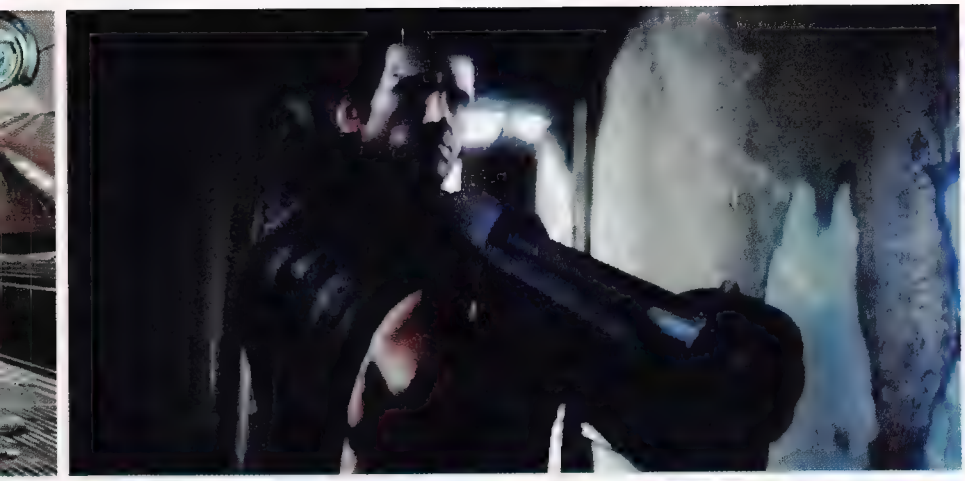
**Avete anche apportato qualche limatura, assicurando una maggiore sensibilità agli stick analogici?**
La gamma di movimento è più ampia e anche questo movimento [preme il centro di uno stick analogico] è adesso rilevabile all'interno del controller, e questa miglioria costituisce una notevole differenza. Non è facile far comprendere questa caratteristica, ma quando lo provate, capite immediatamente cosa voglia dire. Adesso, con questo controller per PlayStation 2, lo stesso movimento [usa lo stick analogico per fare movimenti minimi] costituisce una zona morta al centro del pad e non fa assolutamente nulla, ma il controller per PlayStation 3 lo rileverà come movimento.

> "La presentazione è andata via bella liscia. Abbiamo infilato un'enorme quantità di giochi in tempo reale e quello era un obiettivo fondamentale: poter dire 'non è più solo un video, ora potete giocarci davvero'"

**Passando al software, e più precisamente a *Grand Theft Auto*, come mai Sony non ha più un'esclusiva temporale sulla serie?**
[Pausa] Non lo so. Io mi occupo del software first party, non del software third party, ma credo che *GTA* sia stato incredibilmente importante per PlayStation 2 nell'epoca PS2, forse avendo lo stesso impatto che aveva avuto *Tomb Raider* nell'epoca di PlayStation. E forse ci sarà qualcos'altro nell'epoca PlayStation 3. Con questo non voglio certo sminuire l'importanza che avrà *GTA* per PS3. Comunque Microsoft è stata molto gentile ad annunciare un titolo multipiattaforma durante la sua conferenza .

**A proposito di Microsoft, cosa ne pensa delle previsioni di vendita di 10 milioni di Xbox 360 prima ancora che PlayStation 3 sia arrivata nei negozi?**
Ciò che ha fatto molto astutamente Microsoft è stato predire un'impennata [delle vendite] anziché attenersi ai fatti. Dai, l'avete capito benissimo da soli, non c'è bisogno che mi facciate queste domande per smascherare la cosa.

**In passato ha espresso perplessità di fronte a console proposte con due SKU differenti e ai controller dotati di motion tracking. Qual è la sua posizione, ora che entrambe le soluzioni sono state adottate da Sony?**



(In senso orario, a partire dalla foto a sinistra) *Lair* (PS3) ha fatto uso di filmati prerenderizzati questa volta?; *Fable 2* (360) sembra poggiarsi su un'ambientazione più moderna del prequel; il minaccioso *The Getaway* (PS3); con *Super Smash Bros.: Brawl* (Wii) anche Nintendo è salita sul carrozzone dei filmati in CG; *Alan Wake* (PC, 360); difficile dire quanto del filmato di *8 Days* (PS3) fosse in tempo reale

Ok, ciò che ho detto, senza timore di smentite, è che non avremmo mai fornito al consumatore dei motivi per confonderlo e che saremmo stati estremamente chiari circa l'offerta dei nostri prodotti. Il formato PlayStation 3 è assolutamente identico in entrambe le SKU; il nostro concorrente ha un formato diverso nelle due SKU (uno con hard disk, l'altro senza), ma tutte le PlayStation 3 hanno un hard disk. Quindi sono stato molto chiaro, e confermo quanto già detto, riguardo al fatto che saremo molto diretti nel modo in cui presenteremo il nostro prodotto al mondo, ma ciò nonostante permetteremo al consumatore di scegliere la macchina che meglio si addica al suo lifestyle digitale. Perciò se siete dei giocatori che non hanno bisogno della porta HMDI, comprate una macchina. Se siste dei consumatori di media digitali che vogliono trasferire tutta la propria collezione musicale, cinematografica e ludica sul proprio hard disk, allora comprate la versione da 60GB. In entrambi i casi, se volete compiere un'upgrade e infilarci un hard disk da 600GB potete farlo, perché l'hard disk interno è standard [ATA].

**E per quanto riguarda il sensore di movimento?**
In vita mia non ne ho mai parlato male perché ho sempre pensato fosse una notevole innovazione. Ora, io non sono l'artefice... Be', ok, sono fra gli artefici di EyeToy, che era basato sul rilevamento di movimento perciò, ehm, non mi ricordo di aver mai detto niente del genere...

**Quali sono le motivazioni che vi hanno portato a includere questa caratteristica nel nuovo contoller?**
Dal 1994 abbiamo un gruppo di ricerca e sviluppo che si occupa di interfacce utente all'interno del nostro quartier generale: hanno ottenuto diversi brevetti e portato avanti una serie di invenzioni sui controller con cui abbiamo giocato e fatto esperimenti, ma alcune non sono mai approdate sul mercato per problemi di costo o perché non potevamo realizzarle in volumi sufficientemente grandi. Ciò che abbiamo avuto col controller PlayStation 3 è stata proprio quel genere di convergenza fra costi e tecnologia, che ci ha permesso di realizzare la cosa per la prima volta. Non sono sorpreso che non sia una nostra esclusiva, e non ho mai fatto affermazioni simili, ma credo siamo riusciti ad unire in maniera precisa il controller che è uno standard per l'industria con la tecnologia di rilevazione del movimento, e ciò che questo comporta a livello di game design e gameplay è davvero interessante perché ci permette di trasmettere un input su due vie. Ciò che intendo è che abbiamo un input principale, che può essere costituito da un'interfaccia classica con stick e tasti, ma al tempo stesso possiamo rilevare un feedback secondario grazie al movimento fisico del controller. Tutti l'abbiamo fatto: ti siedi sul divano per giocare, vuoi curvare di più e fai questo [si piega]. Be', per la prima volta possiamo rilevare entrambi i movimenti: l'input primario sullo srick e il movimento secondario del controller. E questo influenzerà il game design in maniera molto interessante.

**Con il sensore di movimento avete introdotto altri controlli in un periodo in cui la gente sembra già preoccupata dell'eccessiva complessità dei joypad odierni. Non c'è il rischio di rendere il tutto troppo complicato?**
No, non credo.

**Be', ci sono i comandi sulla parte frontale del pad, e poi ci sono i tasti dorsali, e adesso anche il movimento...**
Quando dico che possiamo leggere due input simultaneamente non significa che il giocatore si deve preoccupare dell'input secondario, o nemmeno che questo debba figurare nel manuale d'istruzioni. Mi riferisco a un'idea molto più sottile invece di dire, per esempio, 'per fare questa mossa speciale dovete ruotare il pad'. Ciò che intendo dire è che posso determinare lo stato emozionale del giocatore in base a quello che sta facendo col controller e questo può influire sul game design in modo molto sottile. E questa cosa non dev'essere per forza evidente al giocatore. Potremmo anche informarlo, ma potremmo anche nasconderglielo e usare la cosa per rendere i giochi più facili ed accessibili.

**Perciò riuscirete a capire quando il controller volerà per la stanza a causa di una sessione troppo frustrante?**
Già.

**Cosa ne pensa invece dell'approccio adottato da Nintendo con Wii?**
Non ho ancora avuto modo di provare [Wii] perciò non posso esprimere un'opinione personale, ma da ciò che ho letto e sentito la loro proposta tecnologica è leggermente migliore di quella di GameCube; non rappresenta un'innovazione sensibile o un passo in avanti marcato. Il grosso interrogativo sta nel capire se avere un controller inusuale sia un'attrattiva sufficiente per game designer e giocatori. Ma finché non lo vedo e non lo provo di persona, mi è davvero difficile commentare. Voi cosa ne pensate?

**Be', prima dell'E3 ci si chiedeva se il telecomando funzionasse bene. E così è.**
Penso che la differenza più grossa col contoller PS3 sia che quest'ultimo non richiede una periferica esterna per la calibrazione. Credo che i vostri lettori non avranno problemi a piazzare un apparecchietto di fianco ai loro televisori, ma non sono certo che mia madre sia in grado di farlo. L'idea di montare della nuova tecnologia non sarà certo d'ostacolo per i vostri lettori, ma il genere di esperienza che Nintendo sta cercando di creare funzionerà con quel tipo di pubblico?
Non lo so.

A pochi minuti dalla chiusura, lo stand Nintendo era ancora affollatissimo (a destra), mentre le code a quello Sony erano completamente scomparse (in alto a destra). In altri orari, la differenza era da ricercarsi anche nella topografia dei due stand: in quello Sony si aveva libero accesso alle postazioni PS3, mentre arrivare alla sezione Wii obbligava a sostare in una fila chilometrica

netico), *Ridge Racer 7* (CG o real time?), *Brothers in Arms: Hell's Highway* (target render, ma Ubisoft non delude nella dimostrazione in fiera), *Sonic the Hedgehog* (ritorno alle origini?), *Virtua Tennis 3* (modelli da rivedere, ma per il resto è lui), *Fatal Inertia* (qui veloce, ma in fiera viaggiava col freno a mano tirato), *Bladestorm* (al momento inguardabile rivisitazione medievale di *Kessen*) e *Armored Core 4* (vedi *Gundam*). C'era anche *Tekken 6*, ma sarebbe stato meglio non mostrarlo.

Dopo lo spazio dedicato ad Electronic Arts e alle sue nuove tecnologie di animazione e modellazione (uno stupefacente Tiger Woods virtuale sorrideva beffardo al Molina dell'anno scorso), seguito da un montaggio di giochi in sviluppo da parte del colosso americano (al di là delle solite simulazioni sportive, si segnalano il *COD*-killer *Medal of Honor: Airborne* e l'originale 'sparatutto in coppia' *Army of Two*), Hirai introduce le due punte di diamante della produzione 3rd party nipponica: *Final Fantasy XIII* e *MGS4: Guns of the Patriots*. Il filmato del primo è in gran parte CGI, ma Square-Enix sembra voler negare l'evidenza applicando su spettacolari quanto impossibili sequenze di combattimento acrobatico una serie di fittizie barre energetiche e altra iconografia da HUD. Ma conoscendo i trascorsi della casa, il beneficio del dubbio è d'uopo. Il trailer di *MGS4*, invece, è sincero real time, ma purtroppo si tratta solo di una sintesi di quello che verrà mostrato il giorno successivo alla conferenza Konami. In ogni caso, dipingendo l'immagine impolverata di un eroe suicida, l'assaggio preparato da Kojima abbatte il morale in sala, ma al tempo stesso infonde un reale senso di eccitazione.

E quindi, il gran finale. Con un doppio colpo di scena, Kutaragi prima mostra il 'vero' controller di PS3 (praticamente identico all'attuale per PS2), quindi invita sul palco Phil Harrison per illustrare ai presenti la sua nuova dotazione tecnologica. La curiosità sale mentre sullo schermo un baule con la dicitura 'Non aprire prima dell'E3' viene scosso da qualcosa di irrequieto al suo interno. Pochi secondi dopo, il contenitore cede e si spalanca, svelando il suo scalpitante ospite: una banale replica in 3D del controller mostrato un istante prima da Ken Kutaragi. "Ok, ora voglio che osserviate questo con molta, molta attenzione", dice Harrison mentre porta la mano destra sul controller adagiato sul tavolino davanti a sé. "Guardate cosa faccio", aggiunge. E subito dopo solleva il controller per svelare ai presenti che "vola". Nel silenzio attonito della sala, Harrison illustra il funzionamento del controller, prima librandolo fra le nuvole, quindi manovrando l'immancabile paperella nella vasca da bagno. A seguire, Dylan Jobe di Incognito raggiunge Harrison per dimostrare il potenziale della periferica in *Warhawk*, ma vuoi per l'emozione, vuoi per l'enfasi con cui gli è stato evidentemente consigliato di muoversi per sottolineare la natura 'fisica' del controllo, prima manca la piattaforma di atterraggio, poi ci riprova e la raggiunge, ma finisce per abbandonare il caccia in bilico sul bordo. Ancora inconsapevole della mancanza del sistema di vibrazione (si scoprirà solo in seguito, leggendo la press release ufficiale di Sony), la sala applaude timidamente.

Ma in realtà non è questo il gran finale. Quello tocca a Hirai, che inaspettatamente non solo annuncia la data di lancio (17 novembre in Europa e USA, 11 novembre in Giappone), ma anche il prezzo di PS3. E che prezzo. Sono 499/599 euro per i modelli da 20/60GB, una cifra che inizialmente spaventa e che di certo non è pensata per

## Q&A: Chris Lewis, vicepresidente divisione Home and Entertainment di Microsoft Europe

**Sony ha ribadito più volte che la nuova generazione comincerà solo con l'arrivo di PS3 sul mercato...**
E invece la nuova generazione è già cominciata. Sono sorpreso che abbiano ancora il coraggio di ripetere il contrario. Basta dare un'occhiata alla nostra line-up, ai titoli annunciati alla conferenza per rendersi conto che la nuova generazione è qui, adesso. Non solo. Quando PS3 arriverà sul mercato, noi saremo già alla seconda generazione di videogiochi. I titoli che abbiamo mostrato stanno riscuotendo consensi oltre le nostre aspettative. Abbiamo *Gears of War*, il prossimo *Grand Theft Auto*, una vasta gamma di titoli sportivi, alta definizione, ampie possibilità di personalizzazione... e credo proprio che i nostri giochi avranno una grafica migliore, un suono migliore e si giocheranno meglio che su PlayStation 3. Basta guardarsi in giro per capire che nessuno sta ancora aspettando l'avvento della nuova generazione.

**Xbox 360 sarà la sola console dotata di controller tradizionale. Come pensa che reagiranno gli sviluppatori al tipo di interazione motion sensitive che anche voi avete sperimentato a suo tempo con il Sidewinder Freestyle per PC?**
È stato otto anni fa. Come avete giustamente precisato, abbiamo provato quella tecnologia col Sidewinder, ma per quanto ci riguarda è il controller wireless ciò che i consumatori vogliono. I consensi riscossi dal nostro controller sono stati incredibili. E la gente ci ricompensa in euro. Con questo non voglio dire che ciò che gli altri stanno tentando di fare non sia interessante, ma non sconvolge i nostri piani. Abbiamo già impiegato quella tecnologia molto tempo fa e non intendiamo rivisitarla. Vediamo prima come reagisce la gente... per adesso siamo ancora convinti che il nostro controller sia quello che vuole in questo momento.

**In che modo intendete espandervi nel mercato della telefonia mobile?**
Be', innanzitutto il progetto Live Anywhere è stato accolto in maniera entusiasta alla nostra conferenza stampa. Credo che porti i nostri piani di modularità e integrazione del gioco su qualunque apparecchio a nuovi livelli. Cercheremo di stringere ogni genere di alleanze da questo momento in poi per spiegare cosa questo significhi, ma credo che la gente veda già molto favorevolmente la possibilità di provare l'esperienza Live quando è ferma alla fermata dell'autobus, oppure di provare il nuovo livello di un gioco direttamente sul telefonino, di comunicare con un amico online tramite Live dal cellulare. Insomma vivere l'esperienza Live in maniera integrata e continuativa penso sia la direzione in cui tutti vogliono andare. Siamo rimasti sorpresi dal successo del servizio Arcade, alla gente piace quel genere di intrattenimento, la possibilità di divertirsi con giochi retrò. Stiamo lavorando a stretto contatto con le società di telefonia mobile perché la visione che vi è stata presentata martedì scorso diventi realtà molto prima di quanto possiate immaginare.

> "I nostri giochi avranno una grafica migliore, un suono migliore e si giocheranno meglio che su PS3. Basta guardarsi in giro per capire che nessuno sta ancora aspettando l'avvento della nuova generazione"

**Sony ha annunciato la presenza dell'HDD standard in ogni PlayStation 3. È lecito aspettarsi una lenta sparizione della versione Core di Xbox 360 o intendete mantenerla per penetrare il mercato di massa?**
L'aspetto chiave in tutto questo è la scelta. Il consumatore tipo ci chiede: "L'esperienza Xbox 360 è in alta definizione e personalizzabile sin da subito?" Ora, se vuoi giocare su Live, se vuoi memorizzare i giochi, se vuoi immagazzinare dati a modo tuo puoi farlo. La differenza è che noi non costringiamo a riprodurre film, non obblighiamo a pagare all'inizio qualcosa che non si desidera necessariamente. Le nostre intenzioni con 360 sono sempre state a favore dell'alta modularità. E quanto ho ascoltato nei due giorni appena trascorsi mi fa pensare che questa sia esattamente la strada giusta da seguire.

**Il Core Pack continuerà dunque ad esistere.**
Certo! Assolutamente. Riteniamo dia alla gente la possibilità di entrare nel mondo dell'intrattenimento ad alta definizione ad un prezzo conveniente, di entrare a far parte di un'esperienza in grado di adattarsi e crescere secondo le necessità e i tempi desiderati. È questo che alla gente piace della presenza di due soglie di prezzo. Molti dei nostri primi acquirenti hanno scelto proprio la versione Core, e penso che molti altri seguiranno mano a mano che in bacino d'utenza continuerà ad ampliarsi accogliendo utenti di tutte le età. La versione Core esprime quanto mai chiaramente quella che è la nostra politica con Xbox 360.

Fra le novità della sezione PSP nello stand SCEA, la fotocamera (disponibile nel 2007) e il rilevatore GPS

spingere il sistema fra le masse. Ma è esattamente questo il punto. Con 2 milioni di unità al lancio, da ripartire fra tre mercati, altri 2 milioni previsti per il periodo natalizio, per arrivare ad un totale di 6 milioni alla chiusura dell'anno fiscale, Sony non ha certo unità sufficienti per soddisfare la prevedibile domanda nel breve periodo. Inoltre, sebbene il prezzo di PS3 abbia indotto molti a pensare che danneggerà le vendite, dall'altro è anche vero che i negozi non hanno fatto fatica a piazzare i bundle di lancio di Xbox 360 malgrado la cifra complessiva fosse superiore a quella richiesta da Sony per l'edizione di lusso di PS3. Ciò dimostra che una parte dei consumatori è ben disposta a spendere molto per assicurarsi un nuovo hardware.

**Indipendentemente da** come il mercato reagirà al lancio di PS3, è indubbio che sia Microsoft che che Nintendo abbiamo accolto con un sorriso l'annuncio del prezzo della console rivale. Ma per Nintendo, prima di usare la sua conferenza come un'altra opportunità per spiegare la visione alla base del design distruttivo di Wii, c'era da risolvere la questione del nome (la cui pronuncia è identica a quella del termine inglese usato per 'orinare'). Sebbene sia stato annunciato qualche settimana prima dell'evento per dar modo all'ilarità di sopirsi, molti visitatori dell'E3 avevano ancora difficoltà a dire 'Wii' a voce alta. Reggie Fils-Aime, responsabile marketing di Nintendo of America, fa un paio di battute a riguardo, ma poi archivia la questione affermando che, col tempo, la gente si abituerà al nome. Il che è sicuramente vero, almeno nella cerchia di appassionati. Resta solo da vedere come reagirà il resto del mondo quando il nome comincerà a diffondersi a cavallo della campagna pubblicitaria pre-lancio (previsto per quest'anno).

**Indipendentemente da come il mercato reagirà al lancio di PS3, è indubbio che sia Microsoft che Nintendo abbiamo accolto con un sorriso l'annuncio del prezzo**

Per il resto, tutto ciò che Nintendo doveva fare durante la sua conferenza era dimostrare la validità di Wii, e che il sistema è in grado di supportare un'ampia gamma di tipologie di gioco. Ed è quello che ha fatto, con una tale teatralità che in pochi si sono resi conto che per riempire il tempo a disposizione Nintendo ha dovuto mostrare ciascuno dei suoi giochi due volte.

Star dello show sono state le applicazioni più ovvie di Wii: Miyamoto che dirige il brano principale di *Zelda* in *Wii Music Orchestra* all'apertura della conferenza, e un incontro tennisitico in chiusura che ha visto il vincitore di una concorso partecipare ad una partita a *Wii Tennis* con Miyamoto, Fils-Aime e Iwata. Poco sorprendentemente, l'accoglienza riservata a giochi come *Legend of Zelda: Twilight Princess* (che uscirà in due versioni, una per GC e una per Wii al lancio di quest'ultimo), *Metroid Prime 3: Corruption* e, soprattutto, *Super Mario Galaxy* è stata alquanto calorosa. Più sorprendentemente, invece, è stato notare l'impegno di Nintendo nel fornire quel genere di giochi di solito appannaggio delle terze parti, con titoli come *Excite Truck*, *Disaster: Day of Crisis* e *Project Hammer*. E non è un caso dal momento che il supporto 'esterno' sembra al momento alquanto flebile. Se si escludono *Rayman Raving Rabbids* e *Red Steel* (al quale è stata dedicata una grossa fetta della presentazione, in parte sprecata da un disguido tecnico che ha visto il producer commentare una partita che per diversi minuti ha visto solo lui, sul piccolo schermo davanti a sé, mentre quello gigante alle sue spalle offriva ai presenti il nero) c'è davvero poco che al momento stimoli ottimismo.

Poche anche le novità annunciate. L'idea dell'altoparlante montato sul telecomando di Wii è tipica stravaganza Nintendo mentre più interessante si direbbe il servizio Wii Connect24 (mag-

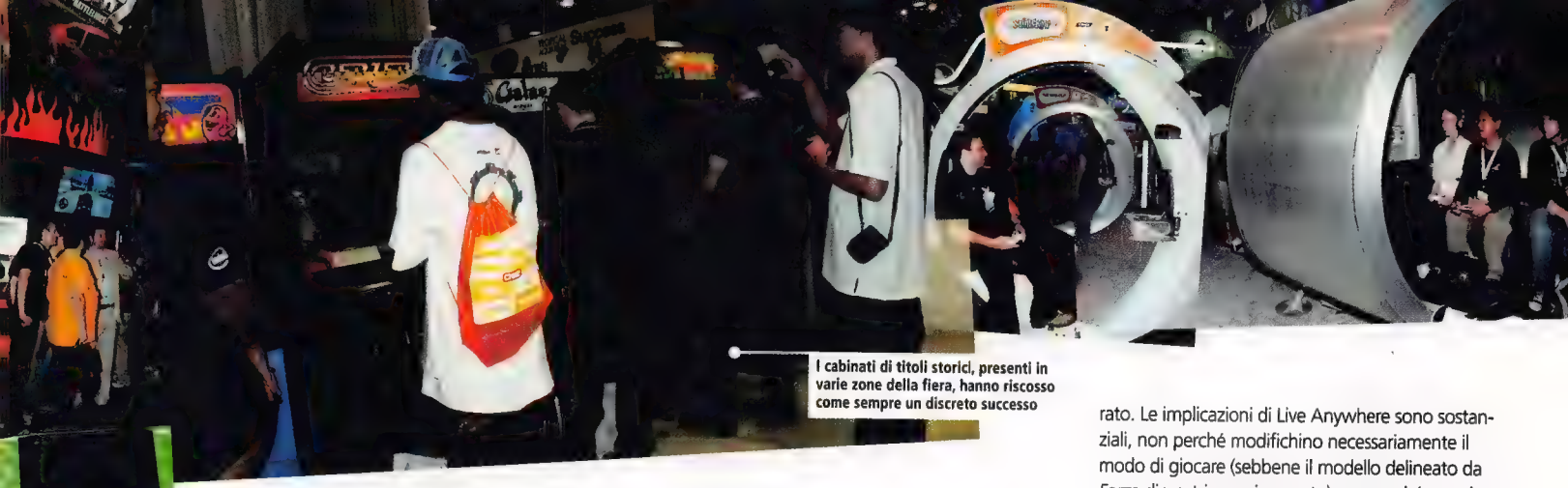
**Riguardo l'online, Sony ha affermato che il suo servizio sarà gratuito. Pensa che sarà in grado di competere con Xbox Live?**
Ma esattamente cosa è gratuito? È questo che non riesco a capire. Innanzitutto, siamo lusingati dal fatto che ci stiano copiando perché penso che Microsoft sia stata essenzialmente alla guida dello sviluppo del gioco online. Quando Xbox è stata introdotta sul mercato, con l'online disponibile già al momento dell'acquisto, un sacco di gente era dubbiosa e pensava: "hmmm, chissà." Guardate invece oggi che differenza: tutti lo vogliono, lo danno per scontato, l'online è una realtà concreta del videogioco con un'ampia comunità di utenti. Abbiamo costruito Xbox con tutto questo in mente e con 360 Live è cresciuto enormemente. Milioni di abbonati, le transazioni abbondano e molti neo acquirenti di Xbox 360 si iscrivono a Live perché è un ottimo servizio. È ciò che sappiamo fare meglio. I nostri avversari dicono ora di poter fare altrettanto e io vorrei crederci, sarebbe bello poter vederli fare la stessa cosa. Io penso che Microsoft stia facendo bene, oggi siamo alla quarta generazione di servizi Live e continuiamo a migliorare. Inoltre, la gratuità di cui hanno parlato si riferiva al marketplace, all'aspetto commerciale del servizio. Ma questo è gratuito anche su Xbox 360 con l'accesso Silver. Quello che non hanno detto, ciò su cui sono stati nebulosi, è cosa succede in termini di videogioco online. È gratuito anche quello? Ecco il punto. Io non lo so ancora. Perciò aspettiamo di vedere cos'hanno 'davvero' intenzione di fare. Io sono pronto a scommettere sul nostro servizio, sulla nostra eredità, sulla nostra esperienza senza alcun timore.

**Microsoft ha intenzione di commercializzare un lettore HD-DVD per Xbox 360. Verrà usato esclusivamente per i film o anche i videogiochi ne trarranno beneficio?**
Mi fa piacere che l'abbiate menzionato. Noi non costringiamo la gente a comprare la tecnologia per la riproduzione di film, sicuramente non una che nemmeno si è imposta come standard. Una mossa rischiosa dal mio punto di vista. In qualità di acquirente io non vorrei che qualcuno mi obbligasse a comprare qualcosa che non desidero e che non sia affermata come standard. Con Xbox 360 quello che diciamo è: "Ascolta, se vuoi vedere film ad alta definizione puoi farlo. Abbiamo un lettore a parte, lo colleghi, funziona bene e ti consente di vedere HD-DVD. Se invece non ti interessa, non sei costretto a comprarlo". È una questione di scelte. Penso sia importante non compromettere la finalità primaria del prodotto, quella di essere uno strumento per i videogiochi e l'intrattenimento digitale in genere. Quando compri una macchina non sei necessariamente interessato anche ad un portapacchi. Se lo vuoi perché devi mettere una bicicletta sul tetto della tua auto, allora nessun problema, hai la possibilità di acquistarne uno. Ma non vorrei che qualcuno mi costringesse a comprare una cosa del genere quando compro una macchina. Per noi è tutta una questione di scelte, di non chiudersi in una tecnologia che non è ancora affermata.

**Siete soddisfatti di come 360 è stato ricevuto sul mercato? Pensate che Sony riuscirà a produrre un numero sufficiente di console per rappresentare una minaccia concreta il prossimo Natale?**
Siamo molto soddisfatti di come stanno andando le cose. Sapete, avremo accumulato un vantaggio di dieci milioni di unità per quando loro saranno sul mercato. Mi aspetto che molti distributori e negozianti questa settimana considerino la situazione e pensino: "Wow, dieci milioni di unità e altre in arrivo". Hanno la possibilità di distribuire giochi su una piattaforma realmente affermata contro le chissà quante unità della prima infornata di PlayStation 3. Siamo in gran forma e lo dimostra il fatto che avremo distribuito cinque milioni e mezzo di console in tutto il mondo entro giugno. Perciò penso che bisognerà aspettare almeno un anno prima di assistere ad una reale competizione. Abbiamo gli annunci che avete ascoltato alla conferenza stampa, il nuovo *GTA* in arrivo sulla nostra piattaforma, insieme a tutti gli altri giochi che spero abbiate visto. Perciò...

**Sappiamo che *GTA4* sarà disponibile anche su altre piattaforme. Vi siete assicurati un periodo di esclusiva?**
Be', non posso essere preciso circa l'esclusività di *GTA4*. Quello che so è che avremo contenuti esclusivi scaricabili online, ma l'uscita sarà simultanea alla concorrenza. Non disponiamo di nessuna esclusiva al di fuori dei contenuti che vi ho menzionato. Quello che penso è che avrà una grafica migliore, un suono migliore e si giocherà meglio su Xbox 360.

**Strategicamente parlando, quanta importanza ricoprirà Windows nello sviluppo dei videogiochi?**
Windows è il cuore di questa società. Windows Vista rappresenterà il lancio più significativo degli ultimi dieci anni. Il videogioco è un aspetto integrato nei geni di Windows Vista, le esperienze videoludiche saranno molto più tangibili all'interno di Vista, grazie a tutti quegli strumenti di sviluppo che consentiranno di realizzare giochi più facilmente su entrambi i sistemi. L'integrazione di cui vi abbiamo parlato è alla base della nostra strategia. E al centro della nostra visione del digital lifestyle non c'è Windows, ma il PC. Nessuno dubiti del nostro impegno che sarà incrollabile per questa piattaforma. Credo anzi che quanto sta succedendo attorno all'Xbox 360 stia rafforzando la crescita di Windows.



I cabinati di titoli storici, presenti in varie zone della fiera, hanno riscosso come sempre un discreto successo

giori informazioni a partire da p. 58). Ma, in ogni caso, è stata la stessa Nintendo ad ammettere che la sua conferenza sarebbe servita a poco. 'Playing = Believing' è il nuovo motto di Wii, e a giudicare dal numero di persone disposte ad aspettare in fila per ore pur di accedere al blindatissimo stand Nintendo, si direbbe che in molti vogliano credere. In quanti ci siano riusciti è difficile stabilirlo dal momento che le reazioni di chi ha potuto mettere le mani sulla nuova console Nintendo vanno dal sincero entusiasmo alla profonda delusione.

**Con il lancio** ormai un quasi lontano ricordo e la minaccia di PS3 mitigata dal prezzo, il debutto di Microsoft all'E3 ispirava sicurezza e fiducia grazie ad un venduto di 5 milioni di 360 al mese di giugno ed un tasso di penetrazione di Live del 57%. Molti dei giochi mostrati all'evento erano già noti, e l'annuncio più significativo, nonché inatteso, è stato quello del lancio di *GTA4* su 360, così come sugli altri sistemi per cui è previsto, il 16 ottobre prossimo negli USA e tre giorni dopo in Europa.

Ma la rivoluzione silenziosa di Microsoft non è nei giochi, ma in un altro tipo di software. Nella sua prima apparizione all'E3, Bill Gates ha spiegato la sua visione per il futuro del videogioco. È già da tempo che Microsoft insiste nel dire che il gioco sia al centro di Vista, ma le sue implicazioni sono diventate chiare con l'annuncio di Live Anywhere, un'estensione del servizio Live per 360 che verrà inclusa tanto in Vista quanto nei telefoni cellulari basati su Windows. Non si tratta semplicemente di un sistema di messaggeria unificato: un giocatore su console potrà invitare un utente PC ad unirsi ad una partita in corso, mentre i giochi acquistati su Live Arcade saranno disponibili gratuitamente per il download sul proprio telefono cellulare (a patto che esista la versione corrispondente per quest'ultimo). E questo potrebbe essere solo l'inizio, come ha lasciato intendere una demo realizzata dal team di *Forza Motorsport* che suggeriva la possibilità di 'prestare' la propria vettura ad un amico, spedendola dal garage in 360 al suo telefono cellulare. A questo punto, l'amico può elaborarla mentre è in giro, con Live Anywhere che provvede a salvare i dati per un recupero futuro da casa. Dal suo PC può quindi scaricare l'auto salvata sul server centrale, sottoporla a lavoretti di riverniciatura attraverso un apposito software e infine sedersi di fronte a 360 per giocare con il frutto del suo operato. Le implicazioni di Live Anywhere sono sostanziali, non perché modifichino necessariamente il modo di giocare (sebbene il modello delineato da *Forza* dimostri proprio questo), ma perché potrebbero significare che il gioco cambi in funzione della tecnologia impiegata. Trasferire file audio/video su una moltitudine di apparecchi sta diventando la norma, offrendo libera scelta in merito agli hardware e ai sistemi operativi che si desidera utilizzare. Ma al momento Microsoft è l'unica ad offrire un'identità che unifichi le proprie esperienze di gioco. Pertanto, se fra alcuni anni vi ritroverete a dover scegliere fra cellulari con diversi sistemi operativi, quello su cui gira Windows (e che pertanto darebbe accesso ai giochi Live Arcade, permettendovi di incrementare il Gamerscore anche dal dentista) avrà un vantaggio che nessun altro apparecchio potrà eguagliare. Allo stesso modo, Live Anywhere potrebbe fare la differenza fra coloro che non vedono la necessità di passare a Vista solo per avere accesso alle DirectX 10. Si tratta di quel cavallo di Troia che un tempo si credeva sarebbe stato Xbox: c'era chi sosteneva che Microsoft considerasse i giochi come un mezzo per portare il suo software sui televisori, ma il loro vero potenziale è quello di inchiodare gli utenti sul software Microsoft montato su altre piattaforme.

Quello di Gates è stato un annuncio così significativo da far quasi dimenticare ai presenti ciò che

## Q&A: Satoru Iwata presidente di Nintendo

**L'E3 di quest'anno è stata la prima occasione in cui avete potuto appurare le reazione del pubblico a Wii e il suo controller. Quali impressioni ne avete ricavato?**
Complessivamente stiamo ricevendo finora un ottimo feedback, perciò molto contenti. Il controller di Wii è facile da usare e la gente adora questa caratteristica, e questo significa feedback positivo. Ma alcune persone hanno mostrato un po' di esitazione all'inizio. Credo che la ragione sia semplicemente che sono abituati a uno stile di gioco più convenzionale, con un controller impugnato da entrambe le mani. Ritengo possa essere una sensazione inusuale per questi giocatori iniziare a usare due controller differenti con le due mani. Persino all'interno di Nintendo, per esempio, fra le persone che hanno lavorato alle serie di *Zelda* e *Super Mario*, ci sono alcuni che hanno ammesso di aver dovuto cambiare completamente il modo in cui giocano. All'inizio non si trovavano a proprio agio coi nuovi controlli, ma adesso che hanno lavorato questi contoller per un consistente periodo di tempo dicono di essersi abituati ed è difficile che tornino a giocare nel modo più 'convenzionale'. Mi ricorda ciò che è successo quando Nintendo ha proposto lo stick analogico su N64: a quell'epoca avemmo lo stesso tipo di feedback.

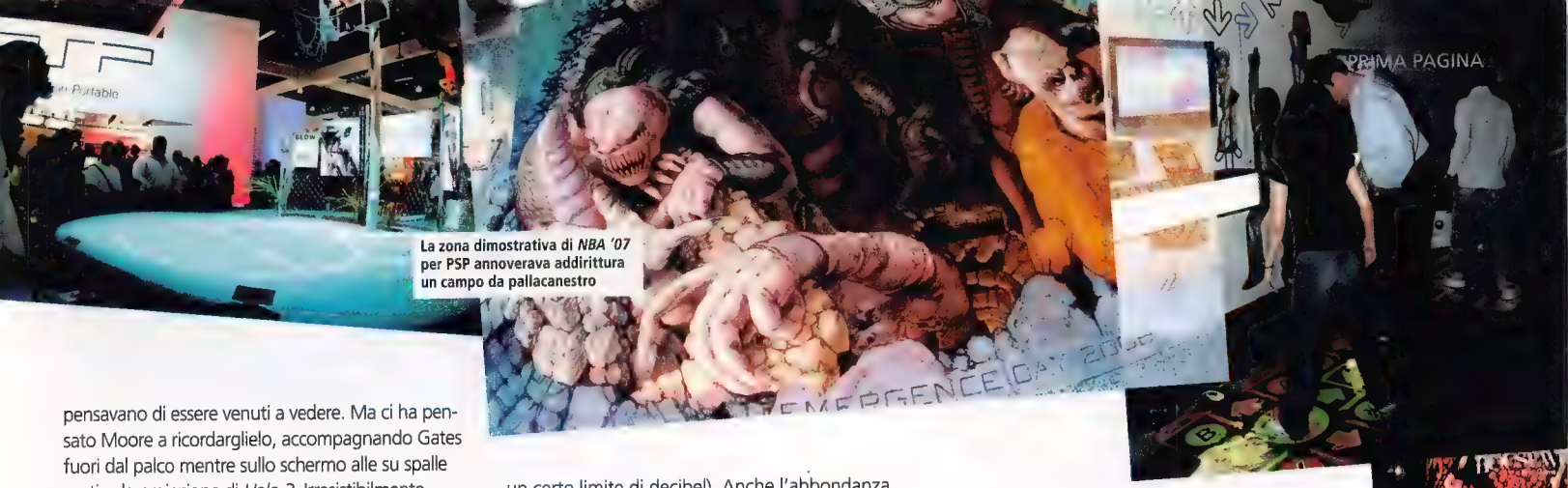
**Ritiene che possa essere in qualche modo più difficile abituarsi a Wii per il frequentatore tipo dell'E3, abituato ad una maniera classica di videogiocare, che per un non-giocatore?**
Penso debba essere più difficile per gli hardcore gamer, perché sono abituati a un certo tipo di gameplay, e ora stiamo chiedendo loro di dimenticarsene completamente, dato che stiamo ripartendo da zero. Ma Wii è così intuitivo che possono venirne a capo molto velocemente e trovarlo assai interessante. Credo ci siano possibilità immense perché i non-giocatori ci si appassionino. Nel caso degli FPS, per esempio, con lo stile di gioco attuale devi usare contemporaneamente due stick diversi con entrambe le mani. Ma non dobbiamo per forza fare la stessa cosa coi controller Wii.

**Quale reazione ha avuto una volta appreso dell'annuncio del contoller motion sensitive di PlayStation 3 alla conferenza stampa indetta da Sony?**
Era qualcosa che ci aspettavamo, a dire il vero. Perché non è la prima volta che accade qualcosa di simile, onestamente [risate]. Detto questo, considerate che inserire un sensore di movimento in un controller convenzionale, che va impugnato con entrambe le mani, è molto diverso dall'avere sensori di movimento che possono essere usati liberamente e indipendentemente. Perciò non riteniamo che altre case con approccio e tecnologia simili possano sminuire il vantaggio che i nostri controller garantiscono a Wii.

**Alcuni dettagli tecnologici di Wii appaio ancora misteriosi. Avete finalizzato le specifiche dell'hardware o state ancora lavorandoci?**
È quasi completo. Ma ci saranno sempre, delle modifiche minori apportate anche verso la fine del progetto. A dire il vero abbiamo sempre cercato di creare un prototipo che fosse molto simile al prodotto finale che metteremo sul mercato; ciò che stiamo facendo a questo punto è limare l'hardware e i componenti che verranno inclusi nella versione finale di Wii.

> "Abbiamo assunto degli esperti di branding, che hanno esaminato qualsiasi connotazione negativa del nome 'Wii', e intenzionalmente evitato di usare il nome Revolution. Non pensiamo sia un tabù utilizzare questa parola"

**C'è ancora qualcosa che dobbiamo sapere su Wii o avete rivelato tutti i segreti della macchina alla conferenza stampa pre-E3?**
Uno degli annunci che abbiamo fatto riguardava la particolarità che quando spegni la macchina, Wii è in grado di attivare alcune delle sue funzionalità con un consumo di energia talmente ridotto da essere paragonabile a quello di una minuscola lampadina. Stavo ragionando su questo punto: cosa può spingere la gente ad accendere Wii ogni singolo giorno? Attualmente alcune persone sono davvero determinate nel giocare a certi titoli: ci si immergono completamente e una volta che li hanno finiti si separano dalla macchina per un lungo periodo, prima di tornare ad interessarsi ad altri giochi. Sull'altro piatto della bilancia abbiamo *Brain Age*, che è un gioco davvero unico. Ciò che stanno facendo praticamente ogni giorno i giocatori è giocarci in sessioni molto corte, ma per un periodo di tempo lunghissimo. Applicazioni come *Brain Age* costituiscono un modo assai efficace per il pubblico odierno, molto impegnante, per avere un certo legame coi videogiochi. Vogliamo ottenere quello stesso tipo di motivazione che spinga la gente ad accendere la console ogni giorno.



La zona dimostrativa di *NBA '07* per PSP annoverava addirittura un campo da pallacanestro

pensavano di essere venuti a vedere. Ma ci ha pensato Moore a ricordarglielo, accompagnando Gates fuori dal palco mentre sullo schermo alle su spalle partiva la proiezione di *Halo 3*. Irresistibilmente intrigante, grazie soprattutto alla musica di Marty O'Donnell, il filmato ha svelato poco al di là delle istruzioni: "Finish the fight. 2007".

**E così, molti visitatori** dell'E3 sono approdati allo spazio espositivo con gli stessi propositi: confrontare i giochi PS3 e 360, provare il nuovo controller Sony, fare un giro a *Gears of War* in multiplayer (**Videogiochi** ha pwnato i suoi avversari con 12 uccisioni sulle 5 del secondo in classifica, usando il più delle volte la motosega) e magari arrivare davanti alla fila per il Wii. E la gran parte è riuscita a soddisfare questi obiettivi. Lo show era sensibilmente più tranquillo degli anni passati, sia in termini di numero di visitatori (abbassato da procedure di ammissione più intransigenti) che di rumore (una multa di 5.000 dollari veniva comminata a chi superava un certo limite di decibel). Anche l'abbondanza di schermi piatti HDTV in luogo degli ingombranti televisori a tubo catodico delle passate edizioni ha contribuito alla sensazione di avere più spazio per deambulare. Ciò ha permesso ad un maggior numero di giochi di lasciare il segno, il che probabilmente spiega il motivo per cui non sia emerso un vero e proprio 'gioco dello show'. Per alcuni è stato *Gears of War*, per altri *Crysis*, *Super Mario Galaxy* o *Assassin's Creed*.

**A due mesi dal lancio, molti giochi 360 denunciavano difetti vistosi, laddove a sei mesi da quello di PS3 titoli come Warhawk e Resistance si direbbero quasi pronti**

Ma per quanto riguarda gli interrogativi più grandi, le risposte sono state diverse. Alcuni titoli multipiattaforma per 360 e PS3 erano praticamente identici, ma ciò può dipendere dal fatto che detti giochi fossero andati in produzione con 360 come sistema principale. Di certo il primo incontro con il software giocabile per il sistema Sony è stato meno traumatico di quanto accaduto nel corso dell'X05. A due mesi dal lancio, molti giochi 360 denunciavano ancora difetti vistosi, laddove a sei mesi da quello di PS3 titoli come *Resistance* e *Warhawk* sembrano, almeno in termini di tecnologia di base, praticamente pronti. Ma forse questa è più una conseguenza del posticipo del lancio piuttosto che un'implicita negazione delle difficoltà di sfruttamento del sistema. O magari la verità sta nel mezzo.

Alla fine, è stato intorno a Wii che si sono formate le opinioni più chiare. La gran parte era d'accordo nel ritenere il nome quantomeno 'infelice', e tutti coloro che ci hanno potuto giocare sono tornati in albergo con gli stessi dubbi: c'è abbastanza profondità nei giochi semplici da soddisfare anche dopo l'evaporazione del senso di novità? Controllare i giochi più complessi non sarà mica più difficile che usando un pad tradizionale? Alcuni titoli richiederanno più spazio in casa di quanto se ne disponga? Ma a queste domande era impossibile rispondere all'E3, e tanti sono giunti alla semplice conclusione che Nintendo ha cercato di comunicare per tutto il tempo: funziona, è divertente e sarà economico. Rispetto ad uno scenario che pone nella difficoltà di scegliere fra differenti modelli di PS3 o di valutare le implicazioni multi-piattaforma di Live Anywhere, il valore della rivoluzione di Nintendo è più chiaro che mai.

**Durante la conferenza stampa ha dichiarato che ci saranno anche nuovi titoli disponibili sulla virtual console. Quando potremo sapere qualcosa sulle modalità di pagamento per le fruizione di quei titoli? Riuscirebbe a darci un esempio di costo per questa tipologia di gioco?**
Faccio, un esempio: *Tetris*. Molte persone lo conoscono, dato che è un gioco semplice ed interessante. Ma a causa dell'attuale standard grafico, e considerando il numero di modalità e livelli presenti, Tetris non può essere paragonato ai giochi disponibili oggi. Sfortunatamente i giochi come *Tetris*, semplici ma anche estremamente interessanti, non hanno assolutamente alcun modo per essere venduti col sistema di distribuzione in uso oggi. Il mercato attuale è così: rivenditori e distributori richiede una certa percentuale di profitto e sviluppare software costa un determinato ammontare di denaro, a cui si sommano le spese di produzione, ecc. Il risultato è che abbiamo una gamma di prezzi immutabile alla base del mercato. Se il creatore di un gioco 'alla *Tetris*' desidera venderlo per 10 dollari, non avrà assolutamente alcun margine e non potrà proporlo a quel prezzo. E il gioco non ha prequel, non è una serie e non ha una licenza. Vogliamo rompere quella barriera del mercato e virtual console può aiutarci: potrebbe costituire il mercato ideale per i giochi semplici. Possiamo venderli a prezzi più contenuti rispetto ai giochi nei negozi e non c'è bisogno di fare magazzino.

**Il nome prescelto per la console ha suscitato reazioni molto veementi. Qual è stata la sua reazione quando le hanno comunicato che in inglese 'wee' ricorda alla gente ciò che si fa in un bagno? Non avete pensato nemmeno per un istante di tornare sui vostri passi?**
Alcuni madrelingua inglesi ci hanno detto 'Ma siete pazzi?', mentre altri hanno semplicemente reagito con un 'Oh, ok'. Ciò che stiamo cercando di fare con Wii è allargare la popolazione dei giocatori e arrivare ai non-giocatori, a quelle persone che normalmente non giocano mai. Magari per loro è difficile capire che GBA significa 'Game Boy Advance', per esempio. Perciò desideravamo avere un nome corto che non fosse un acronimo, volevamo un nome che potesse essere ricordato da chiunque già la prima volta che lo sentivano. E volevamo qualcosa che non avesse alcun tipo di associazione coi videogiochi, così che la gente non pensi che sia il nome di una console per videogiochi. Tutti questi obiettivi hanno lo scopo unico di allargare la popolazione di giocatori e credo che abbiamo trovato un nome davvero ottimo. Game Boy all'inizio poteva scatenare reazioni molto diverse fra il parco degli utenti potenziali, ma dopo molti anni di successi per l'hardware e i suoi titoli non riescono a pensare ad un altro nome che non sia Game Boy.

**Durante la conferenza stampa, Reggie-Fils Aime ha sollevato la questione di quanto sembrino bizzarri all'inizio nomi come Google o Lexus. Il problema è che Wii non è un nome bizzarro, ma un nome che indica già un'altra azione. Se l'obiettivo è quello di attirare i non-giocatori grazie al passaparola, non è un errore assegnare alla macchina un nome con cui la gente potrebbe non trovarsi a proprio agio?**
Lasciate che vi chieda una cosa: se pronuncio la parola 'we', avete forse qualche esitazione? **No, ma ovviamente dipende dal contesto in cui si usa. Per un anglofono utilizzare il termine 'Wii' è davvero molto strano. E basta pensare a quando si chiameranno i propri genitori o gli amici per parlargli della nuova console: ogni volta bisognerà spiegare il significato del nome, il che potrebbe scoraggiare diverse persone dal parlarne sin dall'inizio. Sicuramente avrete esaminato molti altri nomi ed è davvero difficile credere che Wii rappresentasse la soluzione migliore. Onestamente, non c'erano dei nomi migliori nella lista a vostra disposizione?**
Abbiamo assunto degli esperti di branding, che hanno esaminato qualsiasi connotazione negativa di questo nome. Non pensiamo sia un tabù assoluto utilizzare questa parola. Una cosa che mi preme sottolineare è il fatto che abbiamo intenzionalmente evitato di chiamare Revolution una macchina da gioco, o di utilizzare qualche altro nome 'di tendenza'. Volevamo aumentare il pubblico di giocatori e anche se alcune persone ce l'hanno col nome Wii, spero che prima o poi nel futuro possa comunque piacergli.

**La maggior parte dei migliori titoli per DS vengono prodotti in Giappone. Secondo lei come mai gli sviluppatori occidentali hanno simili difficoltà nel venire a patti con DS? Ritiene che la stessa cosa possa accadere con Wii?**
La ragione è nella situazione attuale del mercato dei videogiochi in Giappone. In Giappone diversi anni fa il mercato ha iniziato una contrazione e noi abbiamo dovuto affrontare il problema, perciò ritengo che abbiamo il vantaggio di aver pensato a diversi modi eccellenti per sfruttare al massimo l'interfaccia di Wii. Per quanto riguarda i publisher occidentali, forse non ci capiscono quando diciamo che dobbiamo cambiare atteggiamento se vogliamo raggiungere anche i non-giocatori. Lo scorso anno il mercato statunitense è cresciuto e loro non credevano alla teoria che dovessero pensare a nuove interfacce e nuovi utenti e che non dovessero semplicemente pompare la grafica, pompare il sonoro e pompare i contenuti per vendere più copie. Ma ora stanno iniziando a comprendere di più della natura interattiva di DS. Ben presto inizieranno a realizzare giochi eccellenti per DS. E giochi eccellenti per Wii.

# GP2X, la seconda edizione

**Dopo una partenza traballante, il sistema portatile di Gamepark Holdings approda anche in Italia con un nuovo firmware e una nuova iterazione**

Dopo la diaspora di ingegneri da GamePark, successiva alla creazione della piattaforma GP32, la nascita di Gamepark Holdings e del portatile GP2X non aveva dato i frutti sperati: il sistema era penalizzato da numerosi difetti, che hanno costretto i tecnici orientali a continui straordinari e diverse revisioni. Il 18 maggio scorso ha visto la luce il GP2X Mk II, che presenta diverse migliorie rispetto ai suoi predecessori, prime fra tutte uno stick dal design più ergonomico e uno schermo LCD prodotto da un nuovo fornitore, più luminoso anche se penalizzato da un angolo di visuale più ristretto.

Ma il vero passo in avanti per la console distribuita in Italia da New Media a un prezzo indicativo di 180 è l'uscita del firmware 2.0. La casa ha finalmente acconsentito ad adeguarsi agli standard della licenza GPL (un precedente rifiuto a rendere pubblico il codice sorgente del kernel e del software del sistema operativo aveva creato parecchio scompiglio in seno alla comunità Linux e di sviluppatori), risolvendo una serie di problemi che vanno dal tempo di boot (abbassato da 40 a 13 secondi) alla compatibilità totale con le memorie SD (prima afflitta da numerosi bug), a una gestione più efficace dello schermo LCD.

La comunità di appassionati ha reagito positivamente alle novità, e fra il software in sviluppo e in arrivo prossimamente spiccano un'edizione del MAME con una discreta compatibilità, un emulatore Mega Drive e uno Neo Geo, e interpreti per motori come quello di *Quake* o lo SCUMM. Meno rosea la situazione del software commerciale, con i titoli ad alto profilo come *Payback* (immancabile clone di *GTA*) che mancano ovviamente dei valori produttivi apprezzabili nei giochi per altre piattaforme portatili.

Ma se il futuro di GP2X non è tutto rose e fiori, c'è anche chi un futuro non ce l'ha proprio. La saga giudiziaria che sta accompagnando i vertici di Gizmondo Europe sembra ormai un surreale incrocio fra 'Miami Vice' e 'Soprano'. Ogni giorno nuovi eventi vengono alla luce, ma al momento di andare in stampa, la società è ancora in liquidazione dopo aver 'bruciato' la spaventosa cifra di 160 milioni di sterline (circa 240 milioni di euro) in un anno e mezzo; l'ex-presidente Carl Freer è stato arrestato per aver provato a comprare una pistola spacciandosi per un poliziotto (arresto che ha portato alla scoperta di un passato fatto di frodi e truffe di ogni tipo); Stefan Eriksson, un membro del consiglio d'amministrazione voluto da Freer, è in detenzione presso la LA County Jail, in attesa di processo, per importazione illegale di auto fuoriserie, detenzione illegale di armi e, cosa più importante, immigrazione negli USA senza segnalare la propria fedina penale sporca nel Paese d'origine. In Svezia Eriksson faceva infatti parte della Uppsala Mafia, un'organizzazione criminale in cui aveva militato per anni, finendo arrestato per frode e furto. Suo compagno nella Uppsala Mafia era Peter Uf, altro dirigente di Gizmondo, uscito di prigione per un crimine violento prima di unirsi alla compagnia europea. Un quadretto poco edificante su cui gli investigatori stanno provando a fare chiarezza, nel vano tentativo di scoprire dove siano finiti quei benedetti 240 milioni.

## Continue

**Attaccare il punto debole per un danno massiccio**

**Si può andare avanti senza fare un passo indietro?**

**Tieni duro piccolo amico. Link sta per arrivare**

## Quit

**C'erano meno tette all'E3. Ma c'era anche Paris Hilton**

**E senza la scusa del blocco territoriale per difendersi**

**Uova e strisce di bacon per arrivare vivi alla fine dell'E3**

Autore: Mario Gerosa, Aurelien Pfeffer
Editore: Castelvecchi
Prezzo: €24
Pagine: 350

### MONDI VIRTUALI

Panoramica a trecentosessanta gradi sul fenomeno dei MMOG (es. *World of WarCraft*) e dei mondi virtuali (es. *Second Life*), il volume di Mario Gerosa (giornalista per 'Condé Nast', classe 1963), e Aurelien Pfeffer (giurista e ideatore del sito francese Jeux On Line, classe 1979), costituisce un'opera di grande importanza per quanto concerne gli studi sulle simulazioni ludiche. Oltre ad essere la prima nel suo genere, è impreziosita da una prosa ricca di stimoli e suggestioni. I due autori esaminano le implicazioni sociali, economiche, legali, culturali ed estetiche del fenomeno del gaming online. I contenuti sono davvero ricchi: oltre alla prefazione di J.C. Herz, autrice de 'Il Popolo del Joystick' (1997), si segnalano le numerose interviste a figure chiave dei game studies, da Edward Castronova a T. L. Taylor, passando per Mia Consalvo. Dopo le lodi, qualche critica. Per via della natura fluida e transeunte del fenomeno, alcuni aspetti del volume sono già obsoleti. Per esempio, i dati relativi alle statistiche dei giocatori. D'altra parte, si tratta di un limite specifico della carta stampata, che arranca di fronte all'evoluzione di Internet. In secondo luogo, la grafica di Alessandro Caruso (che miscela in modo ardito testo e immagini, un modus operandi già apprezzato in volumi quali 'Supereroi e Superpoteri' di Alessandro di Nocera e in 'Labirinti: da Cnosso ai videogames' di Marco Sambo) spesso rende difficile la lettura: le scritte gialle su fondo viola o le dimensioni ridotte dei caratteri di alcune pagine non sono il massimo. A parte questi difetti minori, 'Mondi Virtuali' resta una lettura indispensabile per chiunque voglia capire le ragioni di un fenomeno travolgente.

Autore: Douglas Coupland
Editore: I. B. Tauris
Prezzo: $25
Pagine: 448

### JPOD

Sgombriamo immediatamente il campo da possibili equivoci: 'jPod' non è il seguito ufficiale di 'Microserfs' (in Italia, 'Microservi', Feltrinelli, 1998), pietra miliare della produzione di Coupland. Ma di quell'opera mirabile e mirabolante conserva spirito e atmosfere. L'autore e artista canadese racconta una storia in bilico tra satira e cronaca: Ethan Jarlewski, il narratore, è un programmatore di videogame disilluso e cinico, che spende le sue giornate imprigionato in un 'jpod', un cubicolo di dilbertiana memoria [*ogni riferimento al lettore multimediale di Apple è puramente causale... yeah right*]. Ufficialmente, Ethan è stato incaricato (insieme ad altri cinque sfortunati compagni di ventura) di riprogrammare un videogame di skateboard inserendo una tartaruga ninja al posto dell'attuale personaggio. Ma il nostro fa di tutto per non portare a termine la missione, dando vita a una serie di escamotage idioti come vendersi su eBay ai migliori offerenti oppure scrivere letterine a Ronald McDonald, l'inquietante clown di McDonald's. Lo stile inconfondibile di Coupland, che miscela haiku e slogan pubblicitari, codici a barre e manuali di istruzioni, qui raggiunge nuove vette. Al pari di 'Città Perfetta', romanzo di culto di Pispisa (Einaudi, 2005) che affronta temi similari, 'jPod' può essere apprezzato appieno solo da chi frequenta gli spazi virtuali dei videogame e della rete. E come 'Città Perfetta', anche l'opera di Coupland è un autentico capolavoro. Di più: è il testo sacro della generazione Xbox. Attenzione: considerato che la versione italiana arriverà solo in autunno e che lo stile dello scrittore è assolutamente intraducibile, si consiglia caldamente la lettura dell'originale.

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

È in edicola dal 19 giugno con il GIOCO COMPLETO

DA NON PERDERE! LA RECENSIONE ESCLUSIVA DI TITAN QUEST

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Creature incantate ed eroi epici si sfidano in fantastiche battaglie!

ION.COM EDITORS' CHOICE AWARD Voto: 8,7/10

GAMESPOT Voto: 8,8/10

SEAL OF EXCELLENCE Voto: 5/5

Rivista + gioco completo + DVD Demo da 8 GB a soli € 7,90

Rivista + gioco completo + CD Demo a soli € 6,90

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER BUDGET

Anche in versione Budget con allegato DELTA FORCE TASK FORCE DAGGER al prezzo eccezionale di € 3,90

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTA IN ITALIA

Future MEDIA WITH PASSION

# BIFFOVISION

Been there, done that

Ho sempre faticato a finire i libri. Non fraintendete, amo leggere; checcavolo, probabilmente compro un libro ogni settimana, o giù di lì. Ed è proprio questo il problema, dato che tendo a comprare un nuovo libro prima di aver finito di leggere quello vecchio. Ho una pila di volumi dietro al letto (romanzi, biografie, storie illustrate, guide turistiche...), tutti con un angolino piegato a circa tre quarti del libro.

Sfortunatamente il problema ha contagiato ora anche i videogiochi. L'unico titolo per 360 che ho finito è *Call of Duty 2*. E anche quest'affermazione non è completamente veritiera, dato che in realtà ho finito la versione per PC, ma non poteva fregarmene di meno di rivivere gli orrori della Seconda Guerra Mondiale un'altra volta. Anzi, per la milionesima volta, se si conta il prequel e tutti gli altri giochi dedicati alla Seconda Guerra Mondiale.

Anche se sono consapevole di essere io stesso una causa del problema, posso portare alcuni esempi dove sono certo che la colpa sia tutta del gioco. Più o meno. Dai, diciamo che è una combinazione delle due cose. L'età media del consumatore di videogiochi sta salendo vertiginosamente, con molti giocatori che si sono fatti le ossa su *Hungry Horace* e *Pitfall* restii ad abbandonare questo passatempo anche una volta superati gli 'anta'. La conseguenza è che abbiamo già visto tutto e provato tutto, e abbiamo le cicatrici virtuali per dimostrarlo.

Voglio dire, prendete *Elder Scrolls IV: Oblivion*. Spettacolare, no? È un RPG tradizionale bello massiccio, con tantissima profondità, varietà e tutte queste persone con cui parlare (e che rispondono sempre con una delle stesse tre voci). Se vi piacciono gli RPG non ci sono dubbi che *Oblivion* sia un titolo megapregio, per usare un'espressione che piace ai giovanissimi.

Peccato che mi sia limitato a grattare semplicemente la superficie del gioco e che adesso non me ne freghi più una fava di riprenderlo in mano. Ho chiuso il primo cancello di *Oblivion* e il pensiero di dover ripetere il tutto ancora e ancora fa piombare le mie palle nell'apatia più totale. Suvvia, quanti mondi ispirati all'immaginario di Tolkien e all'epoca medievale devo essere costretto ad esplorare nella mia vita? Quante volte devo attraversare, letteralmente, l'inferno? In quante taverne devo entrare per potermi riposare e scoprire una nuova quest (ci manca solo il cartello sulla porta "Offresi quest: bussare per informazioni")? Per quanto sia meravigliosa la grafica e fenomenale la dimensione del gioco, ho l'impressione di aver già giocato e finito *Oblivion* almeno una decina di volte.

Stessa cosa con *Black*. All'inizio ho adorato giocarci: quell'orgia di proiettili mi ha attizzato come mai. Ma dopo un po' il desiderio è crollato e con esso la voglia di giocare. Tutto già visto e già fatto. Parliamoci chiaro, se vi piacessero davvero le patate e vi metteste a mangiare solo quelle, ci sono buone probabilità che ben presto desideriate inghiottire qualcos'altro. O quanto meno scoprire nuove ricette per cucinarle.

> Se vi piacessero davvero le patate e vi metteste a mangiare solo quelle, ci sono buone probabilità che ben presto desideriate inghiottire altro

Nel caso di *Black* e *Oblivion*, il problema nel mio caso non ha nulla a che fare col gameplay, o con la grafica, o qualcosa di simile. Come rappresentanti dei loro rispettivi generi, sia *Oblivion* che *Black* sono fra i migliori. Eppure, invece di proporci nuovi luoghi da visitare, tutto ciò che fanno è migliorare quanto già visto prima. Un po' come riciclare una lattina in una lattina identica, ma con un adesivo che reciti: 'UNA LATTINA COMPLETAMENTE NUOVA!'.

Ecco perché *Half-Life 2* continua a rimanere un paradigma ludico. Anche a distanza di anni non c'è ancora stato un altro gioco che abbia proposto un mondo altrettanto coinvolgente ed originale (e mi dispiace per i fan di *Shadow of the Colossus*, ma a dei mostri eccezionali si affianca un ambiente fantasy solo sufficiente). Certo, *Half-Life 2* ha preso in prestito molto dall'iconografia post-apocalittica più classica. Certo, i riferimenti ai lavori di George Romero erano evidenti. Ma era la somma delle parti a funzionare, il modo in cui sono state assemblate per formare qualcosa di diverso. Qualcosa che si abbia voglia di esplorare e in cui si abbia voglia di tornare. Qualcosa di mai visto prima.

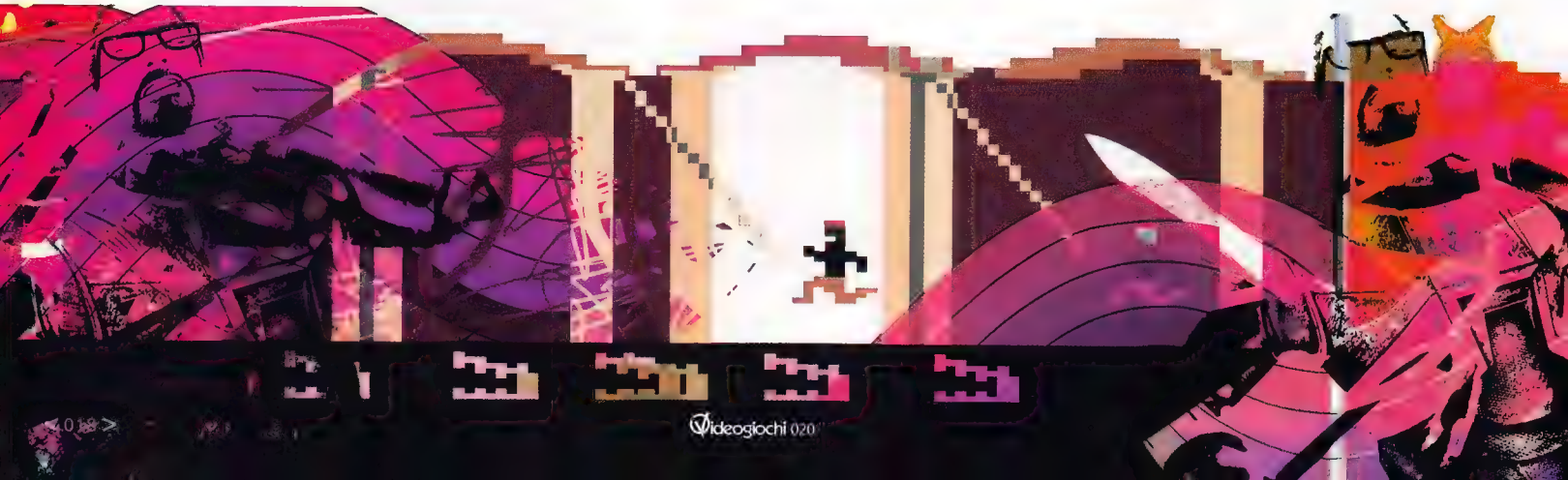
Non c'è nulla di nemmeno lontanamente sorprendente nei mondi di *Oblivion* e *Black*. Non ci sono colpi di scena particolari. Si limitano a dipanarsi, a sbarrare le caselle di una checklist scontata. Caselle che diventano casse quando si parla di *Black*. Casse che abbiamo già visto almeno un miliardo di volte.

Lamentarsi dell'originalità nei videogiochi è probabilmente la cosa meno originale che potrei fare, ma mai prima d'ora questo mi aveva impedito di finire i giochi. Non è nemmeno un problema di originalità, ma solo del fatto che diventa sempre più difficile accontentarmi. Non m'importa nemmeno più se il gameplay sia banale o meno: basta solo che sia ben fatto. E in *Oblivion* e *Black* il gameplay è eccellente. Se volete un RPG classico o un FPS tradizionale, non potreste trovare due esempi migliori.

È un po' come andare a vedere un certo tipo di film, aspettandosi di vedere certe cose. Al tempo stesso si spera sempre di assistere a qualcosa di nuovo, anche se la struttura e la meccanica alla base della pellicola sono esattamente le medesime di ogni altro film di quel genere. *Oblivion* non vuole essere qualcosa di nuovo, ma solo qualcosa di più grande e gradevole da vedere.

Forse sono troppo sazio, ma come lo sono io ci sono buone probabilità che altri giocatori della mia generazione lo stiano diventando. Ci sono un sacco di giocatori ultratrentenni adesso, molti più di quanti ce ne siano mai stati. E ci sono buone probabilità che abbiano già visto e provato tutto prima, e che diventino sempre più difficili da soddisfare. Gli sviluppatori non possono continuare a passarci gli stessi piatti e aspettare che ce li mangiamo tutti di gusto. Non senza ricevere in cambio un conato di vomito ultratrentenne.

**Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di Videogiochi, anche se capita spesso**



DI MATTEO BITTANTI

# MATTSCAPE

"Ma è arte?" (2 di 2)

Ricapitoliamo. Abbiamo visto il mese scorso che l'arte è una nozione socialmente definita, non una legge scientifica. Una convenzione, non un dogma. Questo significa che quando si tratta di attribuire l'aggettivo 'artistico' a un prodotto, il *contesto* svolge un ruolo più importante dei singoli *testi*. Per quanto siano in molti a partecipare ai processi artistici (i "mondi dell'arte", per dirla con Harold Becker) solo a pochi è concesso il privilegio di definire 'artistico' un qualsivoglia artefatto. Tali individui sono i critici di professione.

Questo non significa, ovviamente, che qualunque espressione umana possa acquisire titolo di 'arte'. La conditio sine qua non è che presenti alcune caratteristiche fondamentali. In primo luogo, deve essere un 'prodotto' e, come tale, visibile, tangibile e/o udibile. Può essere un oggetto fisico (per esempio, un DVD-ROM) oppure una performance (per esempio, un concerto). Il prodotto artistico deve inoltre comunicare dei messaggi: l'arte nella sua interezza è *comunicazione*, ma non tutta la comunicazione è arte. In terzo luogo, un prodotto artistico viene fruito per fini di godimento estetico. La stimolazione intellettuale e il divertimento rientrano a pieno titolo nell'ambito del godimento estetico. L'arte, per definizione, è una *forma espressiva*. Questo significa che non è una copia del reale, ma una sua interpretazione. Il che implica che a) la natura non è arte, e b) l'informazione e le news, in quanto ambiscono a presentare un'immagine il più possibile oggettiva della realtà, non sono arte (il giornalismo diventa arte solo quando si trasforma in letteratura). Ultimo, ma non meno importante, l'arte è definita dal contesto fisico e sociale. L'espressione 'arte pura' è una contraddizione in termini: l'arte, per definizione, non può prescindere dagli spazi, dai tempi e dalle congiunture socio-culturali nelle quali viene prodotta, distribuita e consumata.

Questo vuol forse dire che *Metal Gear Solid* e un dipinto di Hieronymus Bosch sono la stessa cosa? Ovviamente no. L'arte non è monolitica. Possiamo individuare almeno tre categorie. Le arti tradizionali includono le arti visive (pittura, scultura, disegno e altri manufatti che si trovano normalmente nei musei e nelle gallerie), l'opera, la musica classica e da camera (performance e registrata), il teatro, la danza (balletto e danza moderna), la letteratura e le arti elettroniche (creata con il computer o visibile in ambiti elettronici). L'arte pop include invece il cinema hollywoodiano, il cinema indie, le serie televisive, le sitcom, la narrativa, la musica popolare (performance e registrata), la pubblicità (in tutte le sue espressioni). Ultima, ma non meno importante, l'arte folk, in cui rientrano le opere del fandom (machinima, per esempio, e in generale le opere delle sottoculture), i graffiti, la musica rock da garage ecc. Le categorie ivi indicate non hanno valore assoluto e normativo: non sono compartimenti a tenuta stagna, ma stanze collegate tra loro. Inoltre, alcune espressioni artistiche, come la musica jazz per esempio, possono essere ricondotte a differenti raggruppamenti.

Premesso che il videogame possiede tutte le caratteristiche del manufatto artistico, resta da risolvere il problema della sua collocazione nella tassonomia che abbiamo indicato. L'impresa è tutt'altro che ardua: il videogame è un palese esempio di arte pop, come il cinema e la musica commerciale. Non va tuttavia dimenticato che il videogame possiede alcuni caratteri peculiari. Per esempio, per via della sua natura agonistica e competitiva, il videogame è simile allo sport, ma lo sport, per definizione, non è arte. Tuttavia, l'elemento di performance (per quanto non finalizzata all'acquisizione di un risultato quantificabile numericamente) è presente anche nella danza, nella musica e nel teatro. Con una differenza cruciale: mentre nelle altre arti si distingue nettamente tra performance e performer (artista, autore del testo), nel videogame l'utente è al tempo stesso consumatore dell'oggetto artistico e performer (co-autore performante).

Un altro fattore da tenere in considerazione è l'estrema varietà di espressioni videoludiche. Gli MMOG, per esempio, sono radicalmente differenti dai videogame comunemente intesi (un altro termine ombrello) e per tanto andrebbero considerati in modo autonomo. Ugualmente importante è il carattere architettonico degli spazi ludici: il game non è una forma di narrazione tradizionale, ma uno spazio da attraversare, da percorrere e abitare. All'interno di questo spazio si realizzano delle pratiche che in molti casi presentano caratteri di artisticità. Secondo alcuni, il gameplay in quanto tale è una forma d'arte. Esiste poi l'ambito della game art che include tutte le espressioni ludo-artistiche create per mezzo di videogame commerciali (mod, patch, cheat ecc.) oppure di giochi (meglio: installazioni ludiche) creati ad hoc.

Un equivoco assai diffuso è che l'oggetto artistico presupponga un rigido controllo autoriale, come nel caso della letteratura, del cinema o della pittura. In questa ottica, il videogame non sarebbe un'espressione artistica a tutti gli effetti perchè qui l'autore deve, per la natura stessa del medium, abdicare parzialmente il suo ruolo direttivo. È la tesi del critico cinematografico Roger Ebert, che abbiamo citato il mese scorso, largamente diffusa anche tra gli stessi critici videoludici. Ma questa interpretazione, ammorbata di pregiudizi romantici, è fallace e obsoleta.

> L'arte è una collaborazione tra un creatore e un consumatore. Alcuni media trasformano questa collaborazione in una sorta di conversazione

L'arte è *sempre* una collaborazione tra un creatore e un consumatore. Alcuni media, il videogame in particolare, trasformano questa collaborazione in una sorta di conversazione. Infine, ogni forma d'arte presenta specifiche convenzioni: affermare che un videogioco non è arte perché le sue componenti narrative sono qualitativamente 'inferiori' a quelle della letteratura o del cinema significa ammettere (in)direttamente i propri limiti interpretativi. Equivale infatti a dichiarare che si sta giudicando il valore di un medium servendosi dei parametri di un altro, il che è privo di senso. Lo specifico del videogame non è la narrazione, così come lo specifico del cinema non è l'interattività. Prima o poi ci arriveranno anche Ebert e i suoi fratelli.

Matteo Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Videoludica. Game culture' (www.videoludica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**

DI TIM GUEST

# THE GUEST

## Dipingere la parola

Nella primavera del 1979, Roy Trubshaw creò sul mainframe DEC 10 dell'Università dell'Essex un mondo testuale condivisibile da più persone: si trattava del primo Multi-User Dungeon, o MUD. All'epoca, l'Università dell'Essex era collegata ad ArpaNet negli USA mediante un sistema sperimentale di trasmissione pacchetti: nel giro di un anno la gente riusciva a collegarsi a quel MUD da mezzo pianeta. Era il nostro primo spazio virtuale condiviso: anche se non si erano mai incontrati dal vivo, in questo nuovo mondo basato unicamente sul testo i giocatori potevano incontrarsi, parlare e combattere. Potevano persino alterare la struttura del mondo.

Negli anni immediatamente successivi, alcune persone hanno guadagnato piccole somme di denaro, ma nessuno di questi pionieri ha conseguito successi paragonabili a quelli delle imprese multimilionarie che regolano l'esistenza degli odierni mondi virtuali. E a dirla tutta, sembra proprio che ci siamo lasciati alle spalle quei mondi basati sulla parola. I giochi puramente testuali hanno ancora dei sostenitori (i film non hanno rimpiazzato i libri, sostengono, quindi perché i giochi grafici dovrebbero sostituire quelli testuali?), ma, a prima vista, la realtà è che tutti i mondi virtuali moderni sono grafici. Eppure non è vero che gran parte della comunicazione in questi mondi virtuali avviene ancora tramite testo? Potrebbe un esame dei giochi basati su testo aiutarci a comprendere meglio il fenomeno dei mondi virtuali?

È stato tramite uno di questi MUD che ho iniziato a capire come i computer avrebbero potuto creare mondi virtuali. Nel 1980, quando mio padre lavorava in un laboratorio tecnologico a San Jose, lo andavo a trovare nei week-end, rubavo una poltroncina d'ufficio, mi mettevo a scrivere 'Go East', 'Hit Dwarf' e ridevo quando leggevo che il nano di cui sopra mi aveva fatto a pezzi.

Per molti, questi giochi hanno rappresentato il primo passo verso il mondo al di là dello schermo; negli anni '80, con l'ascesa di Infocom, questi giochi sono fioriti; negli anni '90, sono spariti.

O quasi. Nell'ultimo lustro si è sviluppato un sistema di linguaggio quasi naturale per la creazione di 'fiction interattiva', con una comunità internazionale dedita alla trasformazione dei giochi testuali in complesse opere letterarie interattive. Questa comunità ha anche lavorato duro affinché fosse più facile per gli altri fare la stessa cosa. Il motore originale di Infocom era complesso e basato su LISP. Ora per creare un mondo è sufficiente digitare frasi pressoché di senso compiuto ('Brightness is a kind of value. The brightnesses are guttering, weak, radiant and blazing'). Inform, l'assembler, trasforma queste frasi in una variante di ZIL, il linguaggio vecchio di un quarto di secolo usato dal gigante delle avventure testuali Infocom per trasformare le parole in mondi.

Ma, proprio come nei libri, la maggior parte di questi mondi offrono un'esperienza solitaria. La storia dei mondi testuali virtuali condivisi è a dir poco frammentaria. Nel 2000, Richard Bartle, che nel 1980 aveva preso il posto di Roy Trubshaw all'Università dell'Essex nello sviluppo dei MUD, passò un anno intero a capo del reparto giochi online di una neonata software house. Con un team di sole sei persone e un budget pressoché inesistente, Bartle sviluppò un mondo virtuale testuale incentrato sul sesso, con caratteristiche innovative mai viste prima in questo genere (ad esempio, la descrizione di stanze in base ai sensi, con indicazioni relative ad aspetti come suono o calore). Ciò nonostante il progetto venne cancellato dopo otto mesi. A cinque anni di distanza, Bartle è ancora convinto che la forma puramente testuale possa gestire concetti come prospettive multiple o esperienze narrative più astratte, con cui i giochi grafici hanno difficoltà. La sua idea, condivisa da molti artisti nel corso degli anni, è che l'immaginazione abbia la meglio sulla realtà.

Oggi, in un mondo dove la violenza viene rappresentata meticolosamente in tre dimensioni, un artista intenzionato a trasmettere un segnale forte ha scelto di ricorrere al semplice testo. **Joseph DeLappe**, professore associato all'Università dell'Iraq, si collega ai server di *America's Army* (simulazione militare e strumento di reclutamento per l'esercito statunitense) e trascrive i nomi delle vittime di guerra americane.

"Mi collego usando il mio nick, 'dead-in-iraq', e inizio a trascrivere i nomi", dice Joseph. "Sono un visitatore neutrale e non partecipo al massacro. Me ne sto fermo e scrivo finché non vengo ucciso. Quando rinasco, continuo a scrivere. Finora ho inserito più di 250 nomi. Ho intenzione di continuare a farlo fino alla fine della guerra".

> MICHAEL VANN JOHNSON JR. 25, NAVY, MAR 25, 2003

> 'dead in iraq', sei arruolato? una riserva? sei stato in iraq?

> ARMONDO ARIEL GONZALEZ, 25, MARINE, APR 14 2003

> 'dead in iraq', chiudi quella **** di bocca!

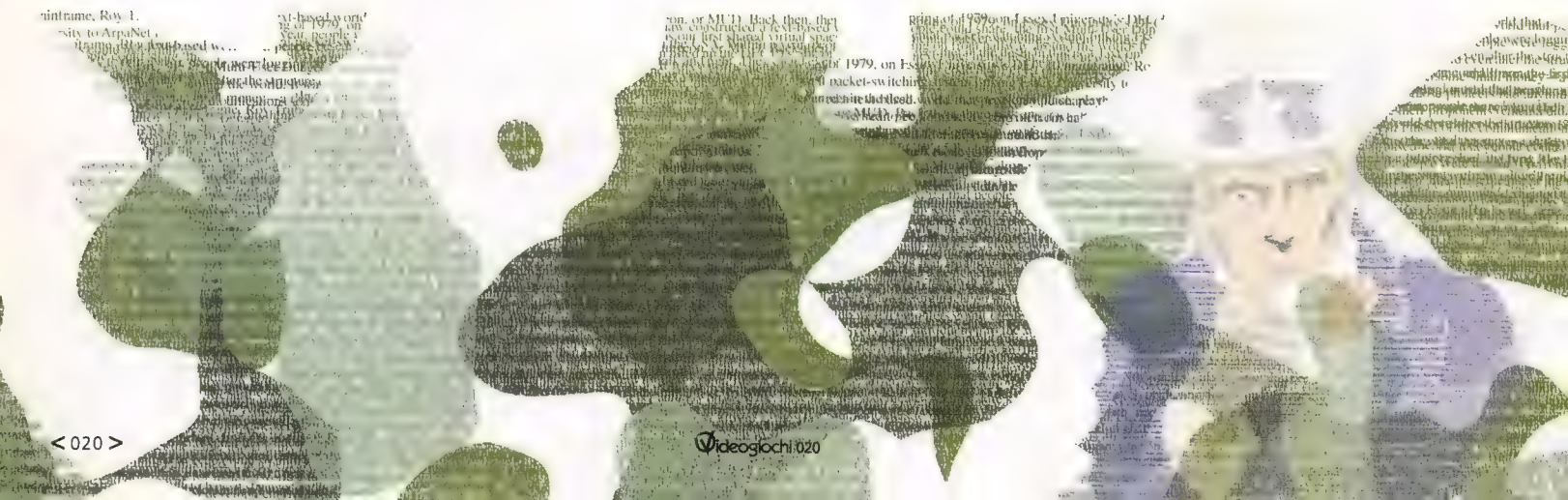
Le parole di DeLappe sembrano infastidire gli altri giocatori più dell'esperienza simulata di ricevere un proiettile nella testa. In risposta a un recente articolo di Cory Ondrejka a favore dei mondi 3D intitolato 'Ce n'est pas un monde virtuel', Richard Bartle ha scritto: "In un mondo testuale, posso stare nella mia stessa bocca, vedere ciò che mi circonda che si illumina e diventa buio quando la apro e la chiudo. Posso essere parte di un quadro che porto sotto braccio. Posso avere organi interni. Posso fotografare un'opinione. Posso bloccare l'eruzione di un vulcano, infilare il mondo in una scatola, tenere un'anima nel palmo di una mano o ballare col colore azzurro. Provate a farlo in un mondo 3D'.

Altrove Bartle scrive: 'Preferisco il testo: le sue immagini sono migliori'.

> Le parole di DeLappe sembrano infastidire gli altri giocatori di America's Army più dell'esperienza simulata di ricevere un proiettile nella testa

---

**Tim Guest è un giornalista con anni d'esperienza nel campo tecnologico e dei videogiochi. Attualmente scrive per Guardian e Daily Telegraph**



DI MASSIMO MAIETTI

# MISSING IN ACTION

## Architettura e narrazione: i mattoncini del game design

"Ma insomma, cosa fa il game designer?", chiedono i parenti del game designer. "Disegna la grafica? Scrive i dialoghi del gioco? Scrive la storia del gioco, giusto?". Per quanto i videogiochi non siano più materia da setta iniziatica, molti aspetti del medium sono sconosciuti o fraintesi anche da chi sembrerebbe, per ragioni anagrafiche o culturali, più a contatto con le problematiche dei media interattivi, fra le quali spicca appunto quella della relazione fra design e narrazione.

Esprimendosi sul tema, Will Wright, game designer emerito, ha affermato che il lavoro del designer assomiglia a quello dell'architetto più di quanto non somigli a quello del narratore. Wright, in effetti, non vuole sminuire la rilevanza della trama nei videogame, ma piuttosto intende sottolineare il modo peculiare in cui la trama stessa viene generata. Il game designer-architetto non crea infatti storie, ma piuttosto progetta contesti e ambienti per la generazione di narrazione. A differenza di quanto avviene nel cinema e nella letteratura, le storie videoludiche non preesistono alla loro fruizione. Proprio come le composizioni con mattoncini Lego, che diventano oggetti solo quando combinati, organizzati, messi in gioco da qualcuno, anche le storie dei videogame sono generate attraverso l'interazione del giocatore con il testo. È così che viene scritta la cronaca di una partita a *PES*, la biografia di uno qualunque dei Sims, la favola di un raid in *Word of WarCraft*.

Tuttavia, è anche vero il contrario: senza la tensione narrativa creata dalla contrapposizione fra Orda e Alleanza, *World of WarCraft* non sarebbe la stessa cosa, e i valori piccolo-borghesi della suburbia americana che costituiscono la premessa irrinunciabile di *The Sims* non sono certo generati dal giocatore.

In questa contrapposizione fra la storia da un lato, e la grammatica e il dizionario (che sono architetture per generare storie) dall'altro, è chiaro che l'interazione videoludica non si situa in nessuno dei due estremi: una sceneggiatura sequenzialmente determinata è un romanzo di cui il fruitore può interpretare tutto ma non modificare nulla. D'altra parte, un foglio bianco in cui il giocatore può scrivere la storia che vuole non è un gioco, ma un sistema di scrittura.

Sebbene l'interazione ludica non abbia luogo in questi due estremi, è però certamente compresa nello spazio che li separa. Ogni gioco, ogni genere, ogni innovazione, si pone dunque in un qualche punto del continuum fra ambiente e storia, fra aperto e chiuso, fra sandbox e cut-scene, fra procedurale e scriptato. Fra queste due macrocategorie in opposizione, tuttavia, Wright pone l'accento sulla prima, ovvero sull'architettonicità e proceduralità del game design.

Oltre che per ragioni di attitudine personale (i giochi di Wright sono infatti fra i più aperti e procedurali), l'affermazione di Wright ha anche valore politico: i videogiochi, infatti, sono spesso analizzati, sia nell'ambito accademico che in quello del giornalismo non specializzato, dalla prospettiva opposta, vale a dire in quanto testi chiusi, sceneggiati. È questo che accade, ad esempio, quando i critici cinematografici bocciano certi film di serie B accusandoli di proporre trame da videogioco. Tuttavia, i videogiochi non devono essere giudicati in quanto storie già scritte, ma piuttosto in quanto storie nell'atto dell'essere scritte. In altre parole, il piacere del giocare non sta nell'assistere ad una storia, ma nel ritrovarcisi in mezzo. E questo aspetto, per quanto centrale, viene spesso perduto nella percezione pubblica dei videogame. La ragione di questa miopia non è la cattiva coscienza o la pigrizia intellettuale, ma piuttosto la mancanza di modelli culturali adeguati. Ha ragione Will Wright, le analogie letterarie non ci aiutano a comprendere a pieno il lavoro del game designer. Per discutere del significato della contrapposizione fra apertura e chiusura interattiva è necessario passare dall'universo del verbum a quello del ludus. E, fra tutti gli esempi di ludus, non ce n'è di migliori del Lego.

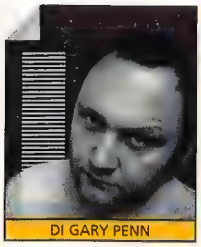
Il Lego è, per tradizione, un sistema aperto e architettonico: gli elementi possono essere ricombinati a piacimento per creare gli oggetti più vari, e chi gioca con i variopinti mattoncini può considerarsi a tutti gli effetti un architetto. C'è un dizionario, ovvero l'insieme dei diversi pezzi, e c'è una grammatica, vale a dire il sistema di incastro (ad esempio, si possono incastrare i pezzi solo verticalmente, e non lateralmente). Da questo punto di vista, i Lego sono artefatti culturali che riflettono perfettamente l'ideale architettonico di Wright. Tuttavia, nel corso del tempo i Lego sono cambiati. Da principio sono stati introdotti i personaggi umani, unità complesse non costruibili dal giocatore a partire da elementi semplici. Più recentemente, poi, sono state prodotte delle serie dedicate a saghe celebri (fra le tante, 'Star Wars' e 'Batman') con dei mattoncini dall'uso specializzato, in cui ogni scatola non è un set generico di pezzi, ma a tutti gli effetti un kit di montaggio per uno specifico oggetto. Come accade anche nei videogiochi, la maggior specializzazione offre un incremento di dettaglio: con i pezzi generici non è possibile costruire una Batmobile tanto accurata quanto con il kit dedicato. Tuttavia, con il kit della Batmobile si può fare poco altro che la Batmobile stessa.

> "Proprio come le composizioni con i Lego, anche le storie dei videogame sono generate attraverso l'interazione del giocatore con il testo"

I Lego, nel corso di decenni, si sono trasformati da un sistema aperto ad un sistema chiuso, da matrici per la costruzione di oggetti a puzzle tridimensionali. Anche i videogiochi, nel corso del tempo, hanno costantemente reinventato il rapporto fra l'architettura e la narrazione. La tensione e costrizione narrativa dei circuiti di *Gran Turismo* si scioglie nelle vaste e liberamente esplorabili città di *Tony Hawk Pro Skater*. Gli innumerevoli villaggi modulari di *Daggerfall* decrescono in numero e aumentano in coesione narrativa nei suoi seguiti *Morrowind* e *Oblivion*.

Ogni videogame è un'articolazione della contrapposizione fra apertura e chiusura, fra architettura e narrazione, e progettare questa articolazione è il primo, delicato compito del game designer.

Massimo Maietti (massimo_maietti@yahoo.com) lavora come game designer in Inghilterra. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**



DI GARY PENN

# MIGHTIER THAN THE SWORD

## La fine del viaggio

Di recente mi è stato fatto notare che videogioco da sempre. Be', diciamo da quando i videogiochi hanno fatto la propria comparsa in pubblico circa 30 anni fa (con 20 di questi passati all'interno di quella che viene definita 'l'industria').

In quest'arco di tempo il medium è cresciuto, passando dall'essere una novità a un hobby, diventando infine una delle tante forme d'investimento per le società detentrici di capitali. E questo senza menzionare il fatto che sia stato accettato e sdoganato anche negli ambienti artistici e mainstream (sebbene permangano un sacco di preconcetti). L'industria britannica, una volta famosa per la propria idiosincrasia, è solo un lontano ricordo di ciò che era un tempo e quello che è rimasto è controllato quasi interamente da società americane.

Eh, mi ricordo dei tempi in cui c'erano solo monitor a fosfori verdi. Prima l'uomo cammina sulla Luna, poi penetra per la prima volta in uno spazio virtuale ed entra in contatto con linee bianche e rettangoli, in un universo completamente nuovo. La televisione nelle case e i coin-op nelle sale giochi erano la vera magia dell'uomo bianco. E quando divenne possibile inviare e ricevere trasmissioni da e verso spazi virtuali da casa, permettere alla propria televisione di trasformarsi in immagini e luci di ogni tipo... Che tempi.

Per me, l'innocente meraviglia di trovarmi di fronte a un nuovo medium è diventata ben presto accettazione ed apprezzamento, per trasformarsi poi in un passatempo. Sono diventato un giocatore dei 'giochini per la TV' quando ero ancora abbagliato dal miracolo di quella tecnologia, ma giocavo esclusivamente perché mi divertivo.

Poi sono arrivate le console, così come l'accesso ai computer, ed è lì che sono germogliati i semi dell'ossessione ed è iniziata la fame. Mi meravigliavo, ammiravo ed esaminavo chi aveva fatto cosa e come, facilmente soddisfatto anche da un singolo risultato estremo (di giocabilità, grafico, sonoro o tecnico) e ne volevo di più, volevo sapere di più, inizialmente proprio creandomi da solo quest'intrattenimento. Una volta capito che sviluppare giochi in uno spazio virtuale era l'equivalente di costruire piramidi con una paletta, mi sono trasformato in un hardcore gamer. Giocavo per vincere, mi sforzavo di giocare a tutto, di sconfiggere tutto e tutti, soprattutto le sfide più impegnative, con i punteggi a misurare i risultati raggiunti anziché arrivare la fine per ottenere una semplice soddisfazione. Da sconfitto in questa competizione formale divenni recensore, impegnato a giocare principalmente non per piacere, ma per emettere giudizi e consigliare altre persone. Un'ossessione trasformata in carriera.

Ma giocare sempre di più e sempre con le stesse cose divenne monotono. Avevo sviluppato un filtro sofisticato, o almeno così pensavo, quindi cercavo di occuparmi solo del meglio, dando il benservito al resto e scalando vieppiù il cono della perfezione. Più salivo, più il desiderio di qualità lasciava il posto al bisogno di originalità: ogni cosa doveva essere diversa altrimenti sarebbe stata scartata come noiosa, pigra, derivativa e inutile.

> Prima l'uomo cammina sulla Luna, poi penetra per la prima volta in uno spazio virtuale ed entra in contatto con linee bianche e rettangoli

La promozione da recensore a editor della rivista mi portò ad un ulteriore cambio di prospettiva, con l'obiettivo puntato sui giochi come mezzo per ottenere più copie, per riempire uno spazio da poter condividere con i lettori. Questo mi ha portato a una transizione da giocatore a scrittore: scrittore di manuali, di testo sul retro delle confezioni, di pubblicità, di comunicati stampa e anche di testo all'interno dei giochi. Il che significa che non stavo ancora giocando per piacere, ma quel tanto che bastava per permettermi di compiere il mio lavoro.

E intanto si faceva largo il desiderio di comprendere l'importanza del medium e il suo potenziale d'espressione, oltre che quello di scoprire il 'gioco perfetto' (la preoccupazione di comprendere cosa rendesse valido un gioco si è po' trasformata nella curiosità di cosa serva a fare un gioco, punto e basta, smembrando prodotti per vedere come funzionava ogni singolo pezzo e riassemblandoli ma sempre perdendo 'quel certo non so che', un po' come la bistecca che passa nei teletrasportatori de 'La Mosca').

Sorprendentemente non esiste ancora una sintassi che aiuti nella creazione di un gioco (né strumenti appropriati). Analogamente non ho ancora capito come i giapponesi riescano a trasformare qualsiasi cosa (DJ, cuoco, avvocato...) in un gioco plausibile e così spesso soddisfacente, mentre in Occidente tendiamo a perderci dietro a simulazioni che invecchiano così male (se ancora non l'avete notato, i giochi non migliorano col passare degli anni. Se non accade sempre dal punto di visto del gameplay, di sicuro avviene per la grafica).

Come producer e rappresentante di un publisher, ero un giocatore esigente interessato al gioco come mezzo per guadagnare spazio sugli scaffali dei negozi. Giocavo solo per vedere cosa stavano facendo gli altri, per vedere cosa si poteva fare meglio e cosa non si doveva fare per il piacere di altri. E questo atteggiamento è rimasto anche dall'altra parte della barricata: una delusione cocente una volta compreso che non si potevano sprecare soldi e tempo nella realizzazione del gioco perfetto, fino ad arrivare alla maturazione e a capire che il tempo è denaro. Ci sono delle bollette da pagare, e comunque pochissimi giocatori noterebbero tutto quello sforzo invisibile.

Ora che le illusioni sono più forti, ma anche più ovvie, gioco come interesse secondario. La tecnologia non ha importanza. Non ci sono sorprese. Il medium fa parte di una linea temporale già ben definita. Computer e videogiochi seguono un destino inevitabile e io me ne sto sulla mia stupida panchina ad aspettare quel singolo momento divino: un gioco senza legami scontati col passato, un gioco che non avrei mai potuto prevedere, un gioco che mi faccia credere di avere ancora dieci anni.

**Gary Penn ha iniziato la propria carriera videoludica a Zzap!64 per poi lavorare per BMG e DMA Design. Attualmente realizza giochi per Denki**

# YAK'S PROGRESS

## Ritorno al futuro

Devo dire che a Los Angeles ci sono dei tassisti fenomenali. In questo viaggio abbiamo avuto degli autentici campioni: un tipo continuava a urlare il verso di vari uccelli nel proprio cellulare, senza ragione apparente, un altro ieri ha passato gran parte del tempo a dirci con entusiasmo che non era un tassista, ma che si limitava a guidare il taxi, e un terzo, che ci ha appena riportato in albergo dall'E3, era un pazzo scatenato, un seguace di David Icke che ha passato tutto il viaggio a delirare strillando di statue di draghi e del fatto che Loro stavano tornando, per poi dirci che se avessimo incontrato il signor Icke dovevamo dirgli che 'l'armeno' lo salutava. Stasera dobbiamo andare nel quartiere coreano per una cena a base di barbecue coreano e sono davvero contento che non ci porti lui visto che in quella zona ci sono un sacco di decorazioni con draghi e la cosa l'avrebbe probabilmente tirato scemo.

Finora è stato un E3 moderatamente interessante: purtroppo le cose più interessanti vengono mostrate in un'area chiusa dello stand Nintendo e le code per vedere quello che si dice siano solo una manciata di postazioni demo sono assolutamente deliranti. Alcuni dicono si arrivi a quattro ore di attesa e non me ne frega proprio di stare in coda per tutto quel tempo. Mi sembra sciocco, perché anche se non posso provarlo di persona, sarebbe bello poter almeno vedere gli altri giocare. Il risultato è che la mia prima esperienza con un controller dotato di rilevatore di movimento arriva da *Warhawk* su PlayStation3 anziché da Wii.

Da ciò che ho visto al momento, ci sono un sacco di giochi dall'aspetto massiccio: puliti, in alta risoluzione, con gli effetti di moda in questa generazione (HDR, motion blur) piuttosto che in quella passata (lens flare, *anybody?*), ma al di là di rare eccezioni (e ovviamente non posso parlare di Wii, dato che non ho dedicato quattro ore della mia vita ad una coda che mi permetta di provare solo una manciata di postazioni demo), ho l'impressione che i videogiochi stiano diventando sempre più omogenei. Ho perso il conto del numero di titoli che ho visto con protagonisti armati di spada, tutti con lo stesso effetto-scia lasciato dalla punta delle lame, o dei giochi di guerra con un sacco di soldati alla carica in sella ai loro cavalli (anche avere un sacco di gente a video sembra una moda di questa generazione), degli FPS militari ambientati in epoche diverse, dei giochi di guida e sportivi identici a quelli della scorsa generazione ma più ripuliti, degli RPG online con così tanti draghi da provocare incubi al nostro armeno per tutta la vita. E alla fine si iniziano a perdere i pezzi, tutto si fonde assieme e ogni cosa sembra uguale all'altra: i giochi 360 sembrano quelli per PlayStation3, che sembrano quelli per PC. C'è qualche eccezione di rilievo: *Dead Rising* sembra eccezionalmente divertente (certo, segue anche lui la moda del sacco-di-gente-a-video, ma ha un aspetto fantastico e sembra essere deliziosamente umoristico, e non posso fare a meno di pensare che sarà un vero spasso da giocare) e *Viva Piñata* pare riuscire nella propria impresa di proporre uno stile grafico affascinante e completamente unico.

Ma si tratta di esempi incredibilmente rari e il risultato è che tendo a deambulare per la fiera un po' brasato, in uno stato di amnesia poligonale. È evidente che la gente stia lavorando egregiamente sulle proprie GPU, ma tutti sembrano adottare il medesimo approccio. C'è poco che mi faccia venire l'acquolina in bocca o che mi spinga a preferire un sistema piuttosto che un altro (anche in questo caso non posso giudicare Nintendo, dato che non avevo proprio voglia di fare quattro ore di coda per provare Wii. Ok, basta frecciate al Wii, giuro).

Non posso fare a meno di chiedermi se questa tendenza a produrre un sacco di giochi epici che alla fine tendono ad essere tutti simili nell'aspetto e nella meccanica sia qualcosa che l'industria possa sostenere all'infinito. Non fraintendetemi, hanno una ragione d'esistere: al momento sto giocando a *Oblivion* su 360 con gaudio. È davvero ottimo e vale l'investimento. Ma, come molti giocatori, posso dedicare solo una quantità finita di tempo e denaro a certi titoli. Ne posso comprare tre o quattro simili nel corso di un anno. Mi piace avere un bel gioco corposo in cui perdermi e che mi possa durare per settimane e mesi, ma con titoli simili tendo a giocarne solo uno alla volta. La natura stessa di certi giochi fa sì che richiedano spese incredibili per essere realizzati e ciò si riflette nel prezzo più alto dei giochi odierni. La maggior parte degli utenti probabilmente vuole solo un rappresentante valido della miriade di titoli con protagonisti armati di spada, o con un sacco di gente sui cavalli o degli FPS a tema militare, quindi non posso fare a meno di credere che solo una parte di questi giochi riesca a recuperare i costi di sviluppo.

> "Le case devono essere più coraggiose quando si parla di game design. Dovrebbero cercare di sviluppare uno stile unico"

Credo che le case debbano essere più coraggiose quando si parla di game design. Dovrebbero cercare di sviluppare uno stile unico che faccia risaltare i propri giochi, che riesca a trasmettere ai giocatori un certo entusiasmo, anziché optare per una migliore implementazione dell'ennesima versione di un genere ludico già esistente, ovvero più o meno quello che i videogiochi rappresentano al giorno d'oggi. Il mondo ha bisogno di più *Katamari Damacy* e meno FPS più dettagliati, con esplosioni più belle ed effetti HDR. Per favore.

**Jeff 'Yak' Minter è il fondatore della software house britannica Llamasoft, il cui ultimo progetto è lo psichedelico audio visualizer integrato nella dashboard di Xbox 360**

ogni mese in edicola

# Nintendo®

## LA RIVISTA UFFICIALE

la guida **INDISPENSABILE** per
GAME BOY ADVANCE, NINTENDO DS,
GAMECUBE e Wii

notizie, anteprime e recensioni
di tutti i giochi **PER LA TUA CONSOLE**

Future
MEDIA WITH PASSION

NINTENDO DS LITE

GAMECUBE

WII

GAME BOY MICRO

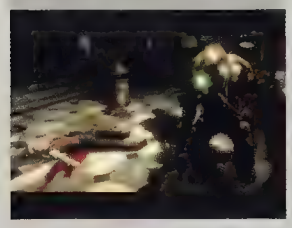
GAME BOY ADVANCE SP

# Preview

Il futuro del divertimento elettronico

## I più attesi

### BioShock



L'avventura sci-fi di Irrational Games ha convinto tutti al recente E3, aggiudicandosi il premio di 'game of the show' da parte di numerose testate online. E **Videogiochi** rimane in apnea
PC, 360, PS3, TAKE-TWO

### Enemy Territory: Quake Wars

Se questo è ciò che succede quando persone alla prima esperienza nell'industria entrano a far parte di un team di sviluppo, allora è bene che tutte le softco adottino nuove strategie di assunzione
PC, ACTIVISION

### Tekken: Dark Resurrection

Sebbene il sistema di controllo lasci ancora molti interrogativi aperti, il risultato tecnico raggiunto sul portatile Sony dai programmatori Namco è stupefacente. Quale sarà il loro segreto?
PSP, NAMCO

## Easy Rider

### Sembra facile, ma non è difficile

Alcuni dei boss più ostici di *Metroid Prime* hanno spazientito diversi giocatori, al punto da impedirgli di completare uno dei titoli più meritevoli per GameCube. Non è da escludere che sia stato proprio questo difetto a tenere lontani molti giocatori dal seguito

Il controller vola. Si inventano nuovi insulti. Un pugno alla scrivania, magari, e il gioco finisce sullo scaffale, destinato a rimanerci per i mesi a venire. Quella di rimanere bloccati in un punto in cui la curva di difficoltà compie un picco inaspettato è una situazione che tutti i giocatori hanno vissuto almeno una volta nella vita, che sia colpa di una serie di odiosi boss finali, del maldestro bilanciamento di una sequenza scriptata o di un'infelice disposizione dei checkpoint.

Se avete sviluppato una fobia per queste cose, la scelta del livello di difficoltà più basso non garantisce sempre il successo. Certo, alcune sezioni del gioco magari si trasformano in passeggiate di salute, ma spesso e volentieri la minaccia di un mal di testa di fine livello non svanisce del tutto.

Il livello 'easy' non dovrebbe essere semplicemente una versione senza grassi di quello 'normal'. Quando si sceglie l'easy, è come se si dicesse al gioco 'ok, non voglio grattacapi. Dammi tante esplosioni e zero sbattimenti, per favore'. Si tratta del livello di difficoltà più basso, quindi perché non optare per una soluzione estrema?

Il concetto dei tre livelli di difficoltà (Easy, Normal, Hard) è ormai arcaico, retaggio di un'epoca in cui i concetti di sfida e divertimento erano difficili da separare. Al giorno d'oggi sarebbe più lecito chiedere all'utente: 'Cosa ti aspetti da questo gioco? Divertimento puro, sfida o un misto di entrambe le cose?'. Per coloro che scelgono la via con meno resistenza, lasciamo che possano affrontare nemici moribondi, lasciamo che abbiano cheat di ogni tipo, lasciamo che abbiano tutto infinito, lasciamo che siano una divinità digitale. Tutti gli altri potranno andare avanti a superare missioni dalla difficoltà inumana e a impazzire con bastardi nemici di fine livello.

I giochi odierni che potrebbero adottare un approccio simile sono numerosi. In fondo, l'implementazione di slider per la regolazione del livello di difficoltà in tempo reale in titoli come *KOTOR* e *Oblivion* è stata accolta a braccia aperte, no? Invece ci si ritrova con giochi come *Advanced Warfighter*, un concentrato di azione spettacolare ed esplosioni roboanti che non mette a disposizione nemmeno una modalità easy, alienandosi così una platea sicuramente alla ricerca dei valori estetici offerti dal titolo Ubisoft, ma priva del desiderio di rimanere bloccata in punti difficili. *Black* è un piacere con granate infinite, un'opzione che si rende disponibile finendolo a livello hard. Non è un paradosso che questo piacere sia accessibile solo ai più abili col grilletto?

Siamo in un'era in cui i publisher sembrano costantemente (e disperatamente) alla ricerca di soluzioni per allargare il proprio bacino di utenza, anche se ciò significa accettare compromessi di ogni tipo. Funzionerebbe un approccio simile? Tentar non nuoce.

26 Mercenaries: World in Flames
PS3

28 Resistance: Fall of Man
PS3

30 Warhawk
PS3

32 Spore
PC

33 Just Cause
360, PC, PS2, XBOX

34 Gears of War
360

35 Lost Planet
360

36 Unreal Tournament 2007
PC, PS3

37 World in Conflict
PC

38 Too Human
360

39 Mass Effect
360

40 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
PS3

41 Splinter Cell Double Agent
360, GC, PC, PS2, PSP, XBOX

42 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
360, PS2, PS3, XBOX

43 Assassin's Creed
PS3

44 Turok
360, PS3

45 Haze
360, PC, PS3

46 Eye of Judgment
PS3

47 Motorstorm
PS3

48 The Darkness
360, PS3

49 Alone in the Dark: Near Death Investigation
360, PC, PS3

50 Brothers in Arms: Hell's Highway
360, PC, PS3

51 Supreme Commander
PC

52 Super Paper Mario
GC

53 God of War 2
PS2

54 Yoshi's Island 2
DS

55 Ultimate Ghosts 'n Goblins
PSP

56 Star Fox Command
DS

FORMATO: **PS3**
PRODUTTORE: **ND**
SVILUPPATORE: **PANDEMIC**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **2007**

# Mercenaries: World in Flames

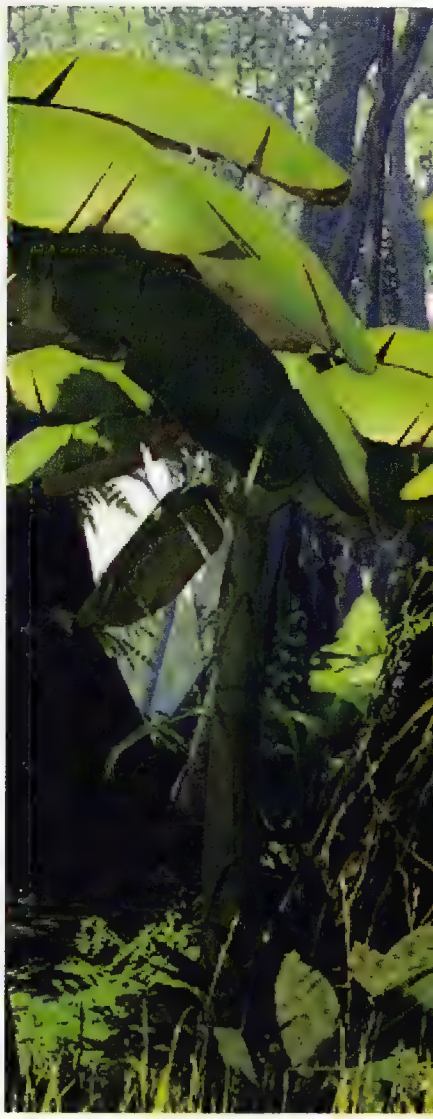
**Regimi sanguinari, violazione di diritti umani, traffico d'armi, fiumi di narcodollari: tutto quanto un mercenario possa desiderare**

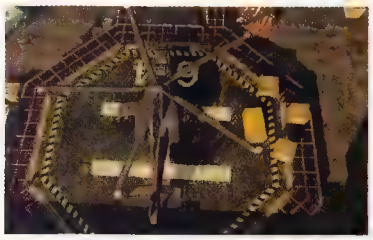
Pandemic Software, reduce dal promettente sodalizio con Bioware, svela le proprie carte e presenta a Los Angeles quello che si annuncia come uno dei giochi più controversi del prossimo futuro. Ad oggi, non si é ancora del tutto sopita la polemica generata dalla furiosa reazione delle autorità venezuelane di fronte all'immagine del paese restituita da *Mercenaries 2*: una repubblica delle banane, un luna-park per ogni signore della guerra o trafficante sufficientemente armato. La presentazione a cui **Videogiochi** ha assistito, va detto, ha in effetti generato perplessità per l'allegria ed il trasporto con il quale gli sviluppatori buttavano sul bancone della pescheria tematiche come le mine antiuomo e la guerra senza tregua tra Paesi sull'orlo della carestia, e la naturalezza con cui descrivevano l'atteggiamento amorale e approfittatore del protagonista e dei suoi colleghi: l'unico codice etico possibile, sembrava di capire, o quantomeno il più logico e 'ludico'.

È d'uopo rinviare alla release ogni giudizio, naturalmente, pur nell'aleggiante e innegabile sospetto che poco o nulla cambierà. Questioni e problemi del 'nuovo videogioco', quello che alla maturazione tecnica galoppante stenta ancora a contrapporre una maturazione contenutistica; sarebbe bello dire 'di *MGS4* è pieno il mondo', ma purtroppo sarebbe anche questa una triste inesattezza.

**Pur nell'incessante lievitare dei dubbi etici, Pandemic ha certamente tra le mani le fondamenta di un motore fisico potente e malleabile**

Si parlava di galoppante evoluzione tecnica in senso puramente generale, in quanto *Mercenaries 2* è ancora molto lontano anche solo dall'assomigliare a quello che gli sviluppatori si aspettano di ottenere su un hardware come quello PS3. Pur assai esteso, l'orizzonte appare ancora sgraziatamente privo di effetti di blurring, di focalità o di altri ritrovati che, in mondi sempre più prossimi al fotorealismo, sono indispensabili per rendere i concetti di spazio, distanza, umidità dell'aria e illuminazione naturale. Le texture sono piazzate in modo ancora approssimativo, determinati modelli sono evidentemente dei lowpoly ancora bisognosi di cesello. Antialiasing e filtro anisotropico non sono neppure all'orizzonte. Nondimeno, sembrano esserci le premesse per un motore effettivamente massiccio, soprattutto in termini di vastità dell'ambiente e interagibilità con esso. Ha destato certamente sensazione l'incursione a bordo di una dune buggy in cui un membro del team si è lanciato a scopo dimostrativo, attraversando letteralmente una baraccopoli, travolgendo edifici di latta, panni stesi ad asciugare, recinzioni di legno e altri ostacoli di varia natura. Pur nell'incessante lievitare dei dubbi etici e d'opportunità cui prima s'accennava, Pandemic ha indubbiamente tra le mani le fondamenta di un motore fisico potente e malleabile, e la cui riuscita messa a punto costituirà un innegabile valore aggiunto per *Mercenaries 2*. Nel prosieguo della dimostrazione si ha l'occasione di assistere alla completa demolizione di una piattaforma petrolifera (l'ecosistema ringrazia), attuata mediante la collaborazione tra il biondo e barbuto protagonista ed una sua occasionale col-





Pandemic Studios attribuisce una notevole importanza al furto di automezzi, veicoli corazzati, piccoli battelli ed elicotteri da combattimento, questi ultimi tramite la nota pistola a rampino. Tramite uno di questi mezzi, il giocatore è in grado di assicurare al suo compagno in cooperativa tutto il fuoco di supporto o le capacità di aviotrasporto di cui possa avere bisogno

**Bullet-time**

Accanto all'immaturità delle soluzioni grafiche al momento adottate da *Mercenaries 2* si presentano alcuni bizzarri difetti strettamente inerenti il gameplay, come l'inspiegabile lentezza dei proiettili sparati dai veicoli corazzati. Un'ogiva di grosso calibro proveniente da un carro armato impiega svariati secondi per colpire un obiettivo distante poche decine di metri, una scelta alla *Metal Slug* che stride in maniera evidente con il realismo vantato dall'engine fisico.

lega, un assaggio della modalità cooperativa su cui gli sviluppatori puntano molto. I piani di Pandemic per un'eventuale modalità online dai tratti più competitivi sono piuttosto fumosi, ed è di conseguenza naturale pensare che Pandemic dedicherà molto tempo ed attenzione allo sviluppo della modalità cooperativa.

Quella single player, similmente al prequel, vedrà il protagonista vagare tra un datore di lavoro e l'altro, mutare bandiera dall'alba al tramonto e punire inflessibilmente eventuali debitori insolventi. L'arsenale sarà prevedibilmente vasto, così come la discrezionalità concessa all'utente nel trovare il modo più personale possibile di portare a termine la missione. 'Libertà', d'altra parte, è il dettame cardinale di questi tempi videoludici. E a questa filosofia sembrano aderire senza cruccio i videogiocatori d'ogni dove, che paiono la più tangibile prova a sostegno di quanto andava mormorando Nicolas Cage in 'Il Signore della Guerra': "mai dubitare, mai interrogarsi, mai combattere. Specialmente con se stessi".

Terrorizzare le strade dei villaggi venezuelani non sembra avere alcuna precisa utilità ludica, ma la cura riposta da Pandemic in queste sequenze dimostra la loro consapevolezza sul fatto che, di questi tempi, non è necessario che la violenza sia giustificata per divertire

SISTEMA: **PS3**
PRODUTTORE: **SCEA**
SVILUPPATORE: **INSOMNIAC GAMES**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **17 NOVEMBRE**

# Resistance: Fall of Man

## Insomniac Games torna alle (sue) origini e inaugura la produzione per next gen con tre sparatutto in uno

**La fisica promette di conferire credibilità all'universo di *Resistance* manifestandosi in maniera più o meno significativa per il gameplay. Protezioni di cemento o altro materiale 'friabile' collassano sotto il fuoco nemico, mentre un colpo esploso verso un lampadario produce danze di luci e ombre**

**La modalità multiplayer era rappresentata da un semplice deathmatch in fiera, ma Insomniac promette competizioni di ben altro spessore. Il controllo di veicoli terrestri, però, sarà concesso solo nella campagna principale, comunque affrontabile in cooperativa da due giocatori. Sono altresì previsti contenuti aggiuntivi scaricabili dalla rete, ma non è ancora dato sapere di cosa si tratti**

In uscita a quasi dieci anni esatti di distanza dal primo e unico FPS sviluppato da Insomniac Games, *Resistance: Fall of Man* si affaccia su uno scenario ben diverso da quello che accolse *Disruptor* (PSone) il 20 novembre del 1996. Negli ultimi cinque anni, la competizione fra sparatutto in prima persona ha scavalcato i confini del PC per dilagare su console, facendo del genere quello con il maggior numero di esponenti in assoluto. Alla luce di questo, viene naturale porre a **Ted Price**, presidente di Insomniac, la più semplice delle domande: Perché *Resistance*? "Siamo sempre stati fan del genere", risponde. "Il nostro primo gioco è stato un FPS e desideravamo tornare a lavorare su quel genere. PlayStation 3 ci offre ora l'opportunità di farlo, di puntare a quel tipo di pubblico, al pubblico adulto". Sebbene quest'ambizione non abbia comportato l'abbandono della serie *R&C* (vedi box), è curioso vedere una casa di sviluppo solitamente ai margini delle consuetudini cimentarsi con qualcosa di così tradizionale. Ma pur inoltrandosi in un campo minato, Insomniac sembra sapere dove mettere i piedi.

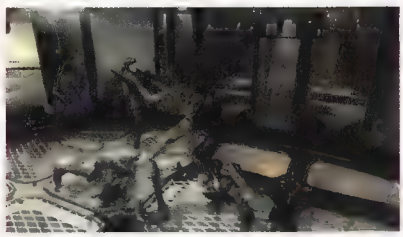
Analizzando lo stato attuale del genere da un punto di vista squisitamente estetico, si direbbe che l'FPS si esprima prevalentemente secondo tre declinazioni tematiche: quella futuristica/aliena (*Halo*), quella contemporanea (*Rainbow Six*) o quella storica (*Call of Duty*). *Resistance: Fall of Man* non appartiene a nessuna delle tre categorie. Non è né futuristico né contemporaneo perché descrive vicende datate 1951, e non si basa sul secondo conflitto mondiale perché, di fatto, il secondo conflitto mondiale non ha mai avuto luogo.

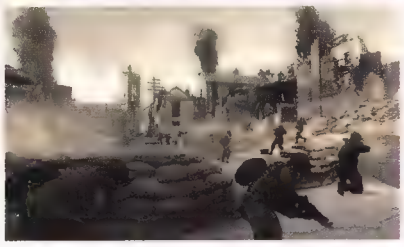
**Il tono è più cupo e maturo, e difficilmente si potranno trasformare nemici in pecore o galline, ma l'esperienza maturata da Insomniac non sembra andrà sprecata**

Quello allestito da Insomniac è uno scenario bellico collocato in un passato alternativo e che alla minaccia di Hitler sostituisce quella di Chimera, una specie di ignota provenienza capace di moltiplicarsi iniettando un virus mutogeno in altre forme viventi. In pochi decenni questa razza ha obliterato Asia ed Europa, e si appresta ora a invadere l'Inghilterra. Nel ruolo del soldato statunitense Nathan Hale, il giocatore combatte al fianco della resistenza britannica per difendere il Paese e per evitare che Chimera dilaghi nel resto del pianeta.

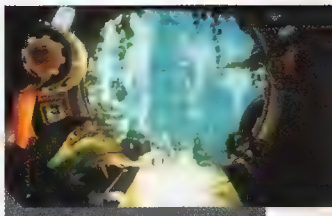
Ovviamente *Resistance* non si limita a sostituire soldati tedeschi con mostruose creature. O meglio, lo fa, ma sfrutta queste ultime come pretesto per coniugare in un unico FPS i benefici delle tre declinazioni tematiche sopra esposte. C'è il romanticismo del contesto storico, alterato dall'epidemia mutogena, ma comunque assimilabile nell'estetica a quello di qualsiasi sparatutto ambientato nella seconda guerra mondiale. C'è il fascino esotico di derivazione futuristica, qui nella forma di anacronistici velivoli a decollo verticale (evidentemente concepiti anzitempo da una ricerca ingegneristica spronata dalla minaccia di estinzione) e dell'arsenale tecnologicamente più avanzato di Chimera (a cui il giocatore ha accesso), fatto di triplici modalità di fuoco e proiettili capaci di perforare mura o agganciare bersagli per pedinarli fin dietro gli angoli. A questo si aggiunga il carattere 'alieno' di Chimera, che al fante tedesco moltiplicato per mille sostituisce creature di varia forma, dimensione e comportamento. E infine c'è la familiarità delle scenografie, certamente non contemporanee, ma comunque edificate con ambizione di autenticità sulla scorta delle rilevazioni condotte

**Con *Resistance* l'idea è quella di coniugare il caos delle battaglie su larga scala di *Call of Duty* (a sinistra) con il terrore della perlustrazione solitaria di *Doom III* (a destra). La natura mutogena delle creature Chimera dovrebbe assicurare varietà nel primo caso e agghiaccianti vis-a-vis nel secondo**





I 'momenti eroici' proposti da *Resistance* avranno luogo sia durante il naturale corso di un combattimento che nel rispetto di una sceneggiatura precisa. In entrambi i casi, il proprio operato incide sulle fasi successive al 'momento'



## R&C next gen

**Con una forza lavoro di 150 persone, Insomniac non è solo pronta ad affrontare la sfida del game development di prossima generazione, ma è anche in grado di portare avanti due (o più) progetti contemporaneamente. Contravvenendo ad una tradizione che la vedeva impegnata su un solo franchise per generazione, su PlayStation 3 Insomniac intende coltivarne uno nuovo con *Resistance* e al tempo stesso trasferirvi quello di *R&C*. Al momento, una parte del team è impegnato proprio su quest'ultimo. "Uno dei vantaggi di sviluppare una tecnologia proprietaria esclusivamente per PlayStation 3", dice Price, "è che tutti coloro che stanno lavorando su entrambi i giochi hanno familiarità con il toolset. Pertanto, finito *Resistance*, la gente che si trasferirà su *R&C* non dovrà far altro che applicare strumenti già acquisiti in un altro contesto".**

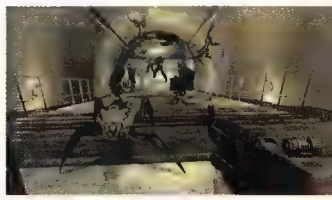
da Insomniac presso città britanniche come York, Manchester e Londra. "Se ci vivete, le riconoscerete", dice Price. "E dal momento che la seconda guerra mondiale non si è mai combattuta, gran parte dell'architettura bombardata all'epoca esiste ancora nel gioco".

A ben vedere, *Resistance* non è poi così lontano da *Ratchet & Clank*, soprattutto dalle sue ultime edizioni meno platform e più shooter. Il tono è certamente più cupo e maturo, e difficilmente si potranno trasformare nemici in pecore o galline, ma l'esperienza maturata da Insomniac in materia di design di armi e nemici non sembra andrà sprecata. "Adoriamo inventare armi esotiche", conferma Price. "Ora ne stiamo mostrando solo alcune, ma ne abbiamo altre in sviluppo che finiranno per dare molto al genere degli sparatutto in prima persona. Anche realizzare il design dei nemici è stato divertente perché fra le fila di Chimera non ci sono soltanto umanoidi. Ci sono creature piccole e creature gigantesche che usano strategie e attacchi peculiari. Questo ci permette di offrire una grande varietà di situazioni".

Malgrado la demo presentata in fiera fosse alquanto limitata, già offriva qualche indizio in merito alla varietà di cui parla Price. La normale routine di una guerriglia urbana combattuta con nemici antropomorfi veniva di tanto in tanto pepata dal contestuale assalto di decine di piccole creature simili a facehugger, comportando una scissione del conflitto in due fronti sovrapposti: uno all'orizzonte e l'altro tra le proprie gambe.

Ma non è solo nella mescolanza di creature diverse che *Resistance* coltiva le sue promesse di varietà. "Ci sono livelli in cui il giocatore partecipa a imponenti battaglie, altri in cui avanza da solo in ambienti che mettono i brividi ed altri ancora in cui ha al suo seguito un pugno di uomini", spiega Price. Quando al fianco di alleati, il giocatore non ha alcun controllo su di loro, non può impartire ordini di alcun genere, ma ci sono dei frangenti in cui il suo comportamento incide sul livello di supporto offerto dai compagni. "Noi li chiamiamo 'Hero Moments'", dice Price. "Se i nemici si avvicinano troppo ai tuoi alleati, possono fargli qualcosa di davvero disgustoso. Il giocatore è libero di scegliere se vederli morire o salvarli. In quest'ultimo caso, continueranno a combattere al suo fianco, aiutandolo durante il resto del livello". Il che, inevitabilmente, solleva la questione dell'intelligenza artificiale. Quali sono le garanzie che l'alleato reagisca autonomamente ad un'evidente insidia senza costringere il giocatore a fare da baby-sitter? Volendo dar credito a Price, il quale sottolinea a più riprese il beneficio di poter dedicare singole SPE all'esecuzione di routine specifiche in materia di fisica, illuminazione e IA, i compagni eviteranno di transitare sulla propria linea di tiro e saranno in grado di proteggere contemporaneamente il giocatore e se stessi. Dal momento che la demo di *Resistance* era solo (appunto) una demo, **Videogiochi** soprassiederà sulla contraddittoria prestazione dell'IA a cui ha assistito, concedendo ad Insomniac il beneficio del dubbio.

Ovviamente *Resistance* ha ancora altro da offrire (tra cui il supporto della funzionalità motion sensitive del controller PS3 ed una campagna in cooperativa per due giocatori a corollario di una più tradizionale modalità multiplayer per 32 partecipanti), ma per adesso è difficile prevedere una trasformazione in stile *Halo* dalla demo vista all'E3 al prodotto finito (come ha dimostrato *Halo* stesso nel 2001). In ogni caso, ciò che Sony voleva da *Resistance* è che si presentasse in forma giocabile per dimostrare la sincerità del trailer proiettato l'anno scorso. E sebbene il gioco viaggi ora a 30fps carico com'è degli effetti speciali introdotti negli ultimi 12 mesi (online, invece, scorre a 60fps proprio perché epurato dei parossismi grafici che condiscono la campagna in singolo), l'obiettivo può dirsi raggiunto in pieno.



Con la serie *R&C*, Insomniac ha dimostrato talento nell'arte dello storytelling e conta di ribadirlo anche in *Resistance*, sebbene il tono adulto di quest'ultimo comporterà l'accantonamento del senso dell'umorismo tipico della casa. "La storia viene raccontata all'interno dei livelli stessi", precisa Price. "Non c'è un filmato fra un livello e l'altro. Stiamo cercando di integrare il tutto e nel contempo di nascondere i caricamenti"

Con il pollice sinistro reso ridondante dal sensore di movimento, Incognito ha pensato bene di non metterlo in mobilità, ma di riassumerlo come governatore del reticolo di mira. Agendo sullo stick analogico è possibile indirizzare il fuoco indipendentemente dalla traiettoria del *Warhawk*. I suoi mitragliatori a canne rotanti, del resto, sono orientabili. Questa particolare applicazione non era attiva nella demo dell'E3, ma solo nella build che attualmente gira negli studi di Incognito

Il livello di dettaglio del Warhawk è eccezionale. Al di là del pilota ben visibile e modellato nel suo abitacolo, meritano menzione le canne (effettivamente) rotanti dei mitragliatori anteriori. Purtroppo lo stesso non si può oggettivamente dire dei caccia nemici, ma vederli da vicino dovrebbe essere più difficile che abbatterli

# Warhawk

## Dopo aver saltato una generazione di console in attesa di un hardware adatto a supportarne le ambizioni, un classico dell'era PSone rinasce su PS3

SISTEMA: **PS3**
PRODUTTORE: **SCEA**
SVILUPPATORE: **INCOGNITO**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **17 NOVEMBRE**

Non era difficile farsi un'impressione sbagliata di *Warhawk* all'E3. Incaricato di illustrare il funzionamento del nuovo controller di PS3 piuttosto che se stesso, lo sparatutto di Incognito è riuscito egregiamente nell'intento, rispondendo con estrema precisione anche alle più lievi inclinazioni della periferica e offrendo un'esperienza di volo sorprendentemente naturale. Malgrado fosse percepibile un leggero ritardo fra il movimento al di qua e la reazione al di là dello schermo (un ritardo apparentemente 'intenzionale', frutto di una sperimentazione ancora in corso piuttosto che figlio di deficienze tecnologiche, vedi p.64), ciò che forse minava la sensazione di governare un aereo dal peso specifico presumibilmente superiore al chilogrammo era l'estrema leggerezza del controller imputabile alla mancanza del sistema di vibrazione. E magari anche delle batterie (i controller erano tutti collegati via USB alle postazioni dimostrative). In ogni caso, si tratta di una novità significativa, non solo per PS3, ma per tutti i giochi di questo tipo, tradizionalmente afflitti da 'complessi sistemi di controllo' nelle mani di chi non c'è cresciuto.

Ma il gioco? Il gioco non c'era: un'isola finemente modellata ma dalle strade deserte, tre o quattro incrociatori pigramente sospesi a mezz'aria a fare da immobili obiettivi della 'missione' e tutt'intorno una quarantina di caccia inoffensivi imbottiti di tranquillanti. È questo *Warhawk*? No, assolutamente no.

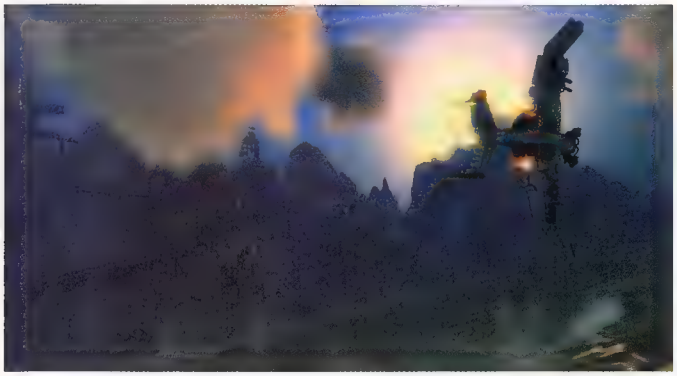
Il gioco vero e proprio si sviluppa sui cieli e sulla terra di un immenso continente in guerra di cui l'isola della demo è, appunto, solo un'isola. Il caccia da combattimento Warhawk può volare via come farebbe qualunque aereo a reazione, o librarsi in aria come un colibrì in modalità Hover. Ma soprattutto può atterrare ovunque, il suo pilota uscire dall'abitacolo, e il gioco trasformarsi in uno sparatutto in terza persona dove fanteria e mezzi terrestri riflettono al suolo il caos che impazza nel cielo.

"Abbiamo abbassato il numero di caccia nemici per l'E3 perché dovevamo mostrare il controller, volevamo che la gente ci si abituasse subito", racconta il produttore e direttore del progetto **Dylan Jobe**. "Abbiamo fatto dei test, abbiamo incrementato il numero di nemici fino a 1300, ma così facendo diventava difficile giocare. Era come volare attraverso una nuvola di mosche". Per il gioco finale la previsione è quella di avere dai 200 ai 300 caccia a video nelle prime fasi della guerra per arrivare a 800 durante quelle finali. Considerato che i velivoli nemici, almeno nella demo, erano infinitamente meno dettagliati del proprio (fortuiti incontri ravvicinati ad alta velocità hanno impresso sulla retina immagini di fusoliere a sezione esagonale e di ali 'monotriangolari'), non si tratta di cifre necessariamente incredibili. In ogni caso, l'effetto complessivo minaccia di essere stupefacente.

Il giocatore sarà libero di esplorare i quattro angoli di questo teatro di guerra sin dal primo istante di gioco, partecipare alle battaglie che vi hanno luogo (tanto nei cieli quanto sulla terra) o limitarsi a sfrecciare sul pelo del mare osservando i raggi di un sole al tramonto riflettersi sulle sue increspature procedurali. "Ci sono caccia dappertutto, caccia che attaccano altri caccia, incrociatori che attaccano altri incrociatori", dice Jobe. "A terra, ci sono eserciti in lotta, gruppi composti da decine di soldati che si fronteggiano, accompagnati da carri armati e altri mezzi militari. È una guerra totale".

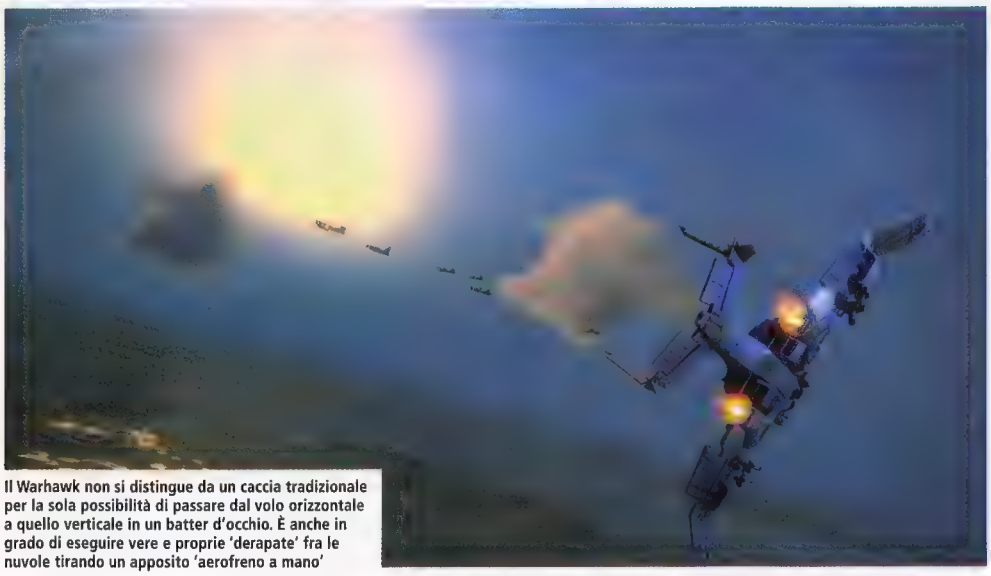
> Il giocatore sarà libero di esplorare il mondo o di sfrecciare sul pelo del mare osservando i raggi del sole riflettersi sulle sue increspature procedurali

Nel frattempo, HDD e lettore Blu-Ray spediscono continuamente e contemporaneamente dati al motore grafico, estirpando da *Warhawk* le pause di caricamento. "Il mondo di gioco viene caricato continuamente da entrambi i lettori per far sì che tutto sia altamente dettagliato e lo streaming veloce", dice Jobe. "Inoltre ci sono

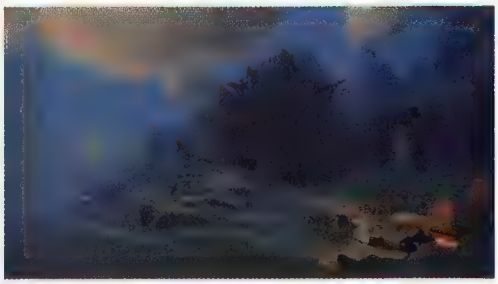


Complice il controller di PS3, è difficile resistere al fascino del volo libero, soprattutto quando lo scenario non lesina in zucchero per gli occhi. Le nuvole, generate attraverso una speciale tecnica di raytracing, sono adeguatamente vaporose e aiutano a dare profondità tridimensionale alla scena

Alcune costruzioni terrestri sono demolibili, ma la fisica coinvolta nelle esplosioni è attualmente piuttosto elementare. In ogni caso fa sempre piacere vedere lo scenario reagire in qualche modo alle proprie azioni. Il mondo di gioco ne guadagna senz'altro in credibilità



Il Warhawk non si distingue da un caccia tradizionale per la sola possibilità di passare dal volo orizzontale a quello verticale in un batter d'occhio. È anche in grado di eseguire vere e proprie 'derapate' fra le nuvole tirando un apposito 'aerofreno a mano'

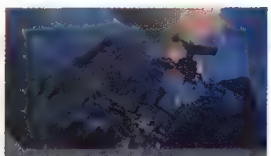


regioni montuose, zone paludose in cui puoi volare a bassa quota fra le mangrovie circondato da una leggera nebbiolina procedurale. Ci sono le campagne, dove puoi volare sulle fattorie e magari atterrare, scendere dall'aereo, montare su una jeep e guidare attraverso le coltivazioni. Ci sono foreste lussureggianti così come un'immensa città (la capitale dei 'buoni') con grattacieli alti due chilometri tra cui farci lo slalom".

Se state pensando a *GTA* siete sulla strada giusta. Come nel titolo Rockstar, *Warhawk* offre la libertà di cincischiare con il suo universo ed eventualmente di intraprendere una delle molteplici missioni attivabili raggiungendo specifici punti della mappa. Qui è dove la storia si racconta e la battaglia si sviluppa, e l'ordine in cui si concludono le missioni incide sul tipo di esperienza vissuta. "All'inizio del gioco, durante la prima campagna, potreste avere disponibili due missioni terrestri ed una aerea. L'ordine in cui deciderete di affrontarle ha una conseguenza sullo sviluppo del gioco perché l'upgrade delle armi non è lineare", spiega Jobe. "Magari fate una missione in cui dovete abbattere un incrociatore e poi, nella successiva, guadagnate un upgrade per il siluro o per i missili. Ma un'altra persona potrebbe aver guadagnato questi upgrade prima ancora di affrontare l'incrociatore, pertanto l'esperienza di quel giocatore sarà diversa dalla vostra. Oltre agli upgrade per il Warhawk, durante il gioco si ottengono anche nuove armi per il combattimento a terra e nuovi veicoli, sempre terrestri".

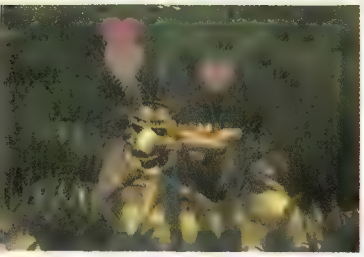
Quella precisazione, "sempre terrestri", ribadisce l'esclusività del Warhawk come unico caccia da combattimento disponibile per tutto l'arco del gioco. Per il futuro, comunque, Incognito intende rilasciare online contenuti aggiuntivi, nella forma di armi, veicoli e mappe per la modalità multiplayer (che supporterà un massimo di 32 giocatori). Il sistema permetterebbe anche di distribuire nuove missioni per la campagna in singolo, ma per ora Jobe dichiara di non avere piani in merito.

Tutto sommato, quindi, *Warhawk* ha l'aria di essere ben altro che una semplice dimostrazione delle nuove caratteristiche di motion detection del controller PS3. Anzi, a ben vedere, sarebbe uno dei titoli di lancio più interessanti per il nuovo sistema Sony anche senza la novità del tilt sensor.



**Piano di volo**

**Considerato il suo gameplay dicotomico, diviso fra cielo e terra, è difficile pensare alla modalità online di *Warhawk* senza immaginare qualcosa di diverso dal solito CTF. "Abbiamo due speciali modalità di gioco in multiplayer che fanno leva sul gameplay tutta azione di *Warhawk*", confida Jobe. "Non posso entrare nel dettaglio al momento, ma posso dire che sono un po' più strategiche, ma allo stesso tempo permettono a tutti i giocatori, dai piloti ai comandanti dei carri armati, di 'farsi avanti'. Non si tratterà semplicemente di catturare una bandiera. Supporteremo il CTF, ovviamente, ma ci saranno altre, nuove modalità multiplayer".**



Ad un certo punto dell'evoluzione, la specie creata dal giocatore acquisterà coscienza di sé e i suoi rappresentanti si riuniranno in tribù in lotta tra loro. In questa fase cominciano a svilupparsi i primi atteggiamenti 'culturali' come l'avvio del commercio, la creazione di armi e le scoperte tecnologiche

L'editor del gioco permette di modificare non solo la propria creatura, ma anche l'aspetto della vegetazione, delle abitazioni, dei mezzi di trasporto e la topografia delle città che queste ultime andranno a creare

SISTEMA: **PC**
PRODUTTORE: **ELECTRONIC ARTS**
SVILUPPATORE: **MAXIS**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **2007**

# Spore

## Da microrganismi a dominatori dell'universo nel videogioco nato dall'idea più megalomane della storia

Wright definisce *Spore* come un gioco Massively Single Player. L'interazione online è limitata al semplice scambio di razze operato per 'impollinazione' dal sistema stesso, che sceglie gli organismi da implementare attingendo ad un enorme database virtuale

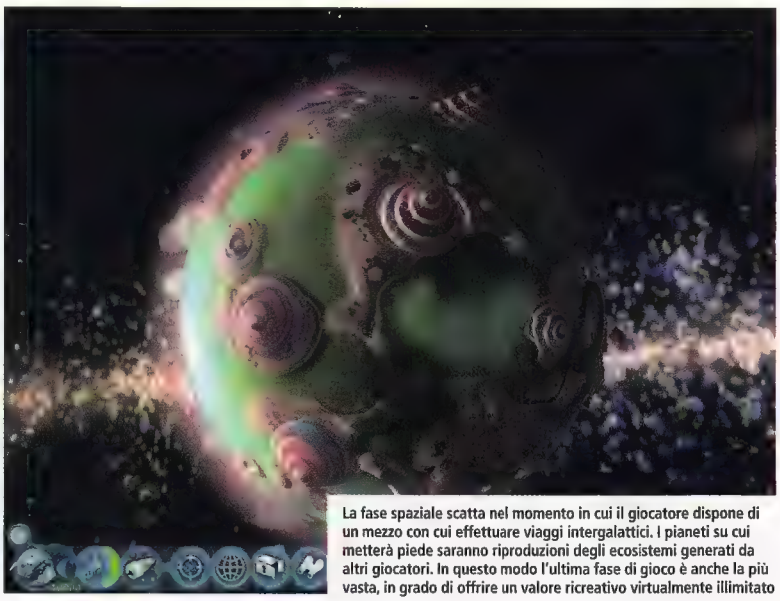
Qualcuno sostiene che realizzare titoli degni della nuova generazione richiederà capitali principeschi. Se questo fosse vero, *Spore* necessiterebbe l'investimento di tutto l'oro della Terra. L'ambizione di grandezza che Will Wright ha in mente per il suo prossimo lavoro è tale da inglobare *Sim Earth*, *Populous*, *Sim City*, *Civilization* e *Frontier* in un solo contenitore. Nelle intenzioni del suo autore, *Spore* dovrà essere la simulazione definitiva, il racconto della storia millenaria di una civiltà a partire dalle sue origini cellulari. Eppure il progetto non richiederà investimenti faraonici perché saranno gli utenti stessi a scrivere la storia. Maxis si limiterà a mettergli in mano carta, penna e un buon dizionario. Secondo Wright, alla gente piace interagire fantasiosamente con il videogioco, manipolarne a piacere i contenuti.

*Spore* si appropria di questa filosofia portandola alle estreme conseguenze. E poi ancora oltre, verso l'ignoto. Il gioco si avvia con l'utente al controllo di un microrganismo che sguazza all'interno di un brodo primordiale alla ricerca di cellule inferiori di cui cibarsi, guardandosi tuttavia da quelle più forti e altrettanto affamate. Un mordi-e-fuggi la cui rappresentazione bidimensionale ne fa un *Pac-Man* in chiave biologica. Una volta cresciuto, l'organismo depone un uovo, evento che conduce al 'Microb Editor' con cui modificare parte della conformazione fisica della cellula che dovrà nascere. Giunta allo stadio animale, la creatura si sposta dal liquido 2D in cui annaspava precedentemente in un mare in tre dimensioni. Qui saranno presenti altri esseri viventi in buona parte creati da altri giocatori. *Spore* vanterà infatti un network che consentirà al sistema di scaricare dalla rete le creazioni altrui per bilanciare la catena alimentare del mondo di gioco (inserendo ad esempio un predatore lì dove ci sono per lo più animali erbivori). Gli obiettivi in questa nuova fase sono fondamentalmente gli stessi della precedente (procacciarsi il cibo nel nuovo ecosistema difendendosi dai predatori), ma c'è una nuova prerogativa: la necessità di trovare un partner per la procreazione. Occorrerà poi difendere l'uovo del nascituro dai predatori. Evoluzione dopo evoluzione, la creatura del giocatore uscirà dalle acque per spostarsi sulla terraferma, socializzare, organizzarsi in tribù, dare inizio a una civiltà, portare la sua razza a dominare il pianeta. E poi il sistema solare. E poi la galassia. E poi... ancora. Impossibile tentare di trovare una linea di confine in *Spore*, così come indefinibili sono le finalità. Il giocatore segue la condotta che più lo aggrada, magari esplorando lo spazio profondo per creare un imponente impero economico commerciando con razze aliene, oppure al fine di trasformarsi nel conquistatore dell'universo, o solo per il gusto di farlo.

Sfortunatamente gli interrogativi sollevati all'epoca della presentazione persistono anche dopo l'assaggio proposto nel corso dell'E3 appena concluso. In particolare, non sono state chiarite le modalità di interazione tra le diverse civiltà che verranno a contatto. Un motivo in più per non perdere di vista un titolo con cui Maxis intende promuovere un rivoluzionario capovolgimento metodologico: far sì che a creare i propri contenuti siano i destinatari dell'offerta ludica, lasciando agli sviluppatori il solo compito di fornir loro gli strumenti per svilupparli. Il medium come materia plastica da modellare, scomporre e ricongiungere con la creatività individuale. Se Maxis riuscirà nell'impresa, *Spore* potrebbe rappresentare davvero un secondo Big Bang digitale.

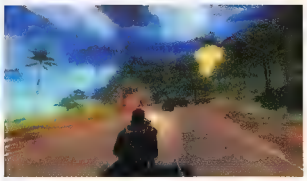
### Creatività al potere

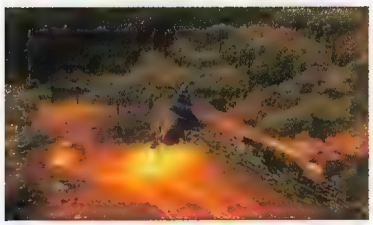
**Progredendo lungo la scala evolutiva aumentano le opzioni di personalizzazione della propria creatura. È possibile intervenire sul colore della pelle o dotarla di braccia, gambe, zampe, bocca, occhi, corna, aculei e altre parti del corpo nel rispetto dei (ristretti) limiti imposti dall'editor. Un algoritmo procedurale provvede poi ad interpretare le conseguenze dei cambiamenti apportati, determinando dinamicamente l'animazione del nuovo essere. *Spore* non pretende che siate dei bravi animatori. Basta limitarsi ad essere Dio.**

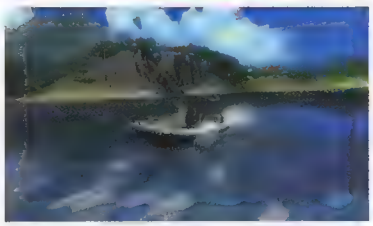


La fase spaziale scatta nel momento in cui il giocatore dispone di un mezzo con cui effettuare viaggi intergalattici. I pianeti su cui metterà piede saranno riproduzioni degli ecosistemi generati da altri giocatori. In questo modo l'ultima fase di gioco è anche la più vasta, in grado di offrire un valore ricreativo virtualmente illimitato

Pur essendo previsto per 360, *Just Cause* arriverà su PS2, Xbox, PC, ma non su PS3. A detta degli sviluppatori, la ragione è da imputare al fatto che la tecnologia è stata sviluppata (nel corso degli ultimi tre anni) con il primo modello di Xbox in mente, e dove un adattamento sarebbe fattibile in breve tempo su 360, l'adeguato sfruttamento delle caratteristiche di PS3 richiederebbe una più laboriosa rivisitazione del codice. Appuntamento al seguito, quindi







La filosofia 'no limits' che muove lo sviluppo di *Just Cause* significa libertà di esplorazione totale, in cielo, in terra, sopra e sotto la superficie del mare. In quest'ultimo caso è prevista la disponibilità di appositi 'propulsori' per accelerare lo spostamento subacqueo

# Just Cause

## Potete etichettarlo come l'ennesimo clone di GTA, ma se Rockstar vuole superare se stessa, dovrà prima superare Avalanche Studios

SISTEMA: **360, PC, PS2, XBOX**
PRODUTTORE: **EIDOS**
SVILUPPATORE: **AVALANCHE STUDIOS**
ORIGINE: **SVEZIA**
DATA D'USCITA: **FINE 2006 (USA), 1Q 2007 (UE)**

All'epoca della sua precedente anteprima su queste pagine (**VG**015), *Just Cause* sembrava uno di quei giochi destinati a spezzare il cuore. Difficile credere che quell'immensa vegetazione, quel lussureggiante scenario tropicale sarebbe sopravvissuto alla metamorfosi da tech demo a gioco vero e proprio. Difficile credere che le acrobazie promesse allora (lanciarsi da un aereo in fiamme, saltare da macchine in corsa per raggiungere un motoscafo planando con il paracadute) avrebbero concesso quel genere di libertà nell'ambito di una rigida struttura di gioco. Ma al cospetto di una demo giocabile per 360, tutto sembra ancora al suo posto.

Gli oltre 1.000 km quadrati (o mezza Giamaica) di dettagliatissimo ambiente tropicale si distendono fino all'orizzonte modificandosi nei colori e negli umori in funzione del ciclo notte/giorno e delle alterazioni meteorologiche che ne scandiscono l'ostentazione di imponenza. Distribuite lungo quest'immensa mappa di gioco, 21 missioni principali si affiancano ad un imprecisato numero di occasioni di svago alternative, il tutto fondato sul principio di garantire al giocatore massima libertà d'approccio, e di rispondere alle sue improvvisazioni con il sorriso.

Saranno più di 30 le armi di cui Rico Rodriguez potrà disporre nel corso della sua missione rivoluzionaria. A queste, ovviamente, si aggiungono tutti i mezzi di trasporto (aerei compresi), dal momento che assolutamente nulla impedisce di lanciarli verso l'obiettivo del caso abbandonandoli poco prima dell'impatto

Rico Rodriguez si conferma protagonista dai metodi stravaganti. Il semplice incarico di uccidere qualcuno lo vede (in sequenza) rubare un camion, saltare su una fuoriserie, lanciarsi da un dirupo, planare con il paracadute verso un aeroporto, rubare un 747, volare fin sopra il convoglio di auto blindate che protegge l'obiettivo, lanciarsi ed aprire nuovamente il paracadute a pochi metri dal suolo, sparare il rampino per agganciarsi al paraurti posteriore delle vettura in cui siede il bersaglio, recuperare il cavo per avvicinarsi e saltare sul tettuccio, quindi sfondare con i piedi il finestrino del lato guidatore. Al che l'uomo che si dovrebbe uccidere è così terrorizzato da lanciarsi dal veicolo ancora in movimento e correre fra i cespugli. Allora Rico lo insegue a piedi, ma piuttosto che colpirlo alla schiena, decide di lanciare una granata, agganciarla con il reticolo di mira mentre è ancora in volo, e farla detonare quando è a pochi centimetri dalla testa del fuggitivo. Missione compiuta.

Sebbene di fatto interpretabile come un *GTA* all'ennesima potenza, *Just Cause* si dimostra consapevole delle deficienze della sua fonte di ispirazione, ed oltre ad imbottire lo schermo di indicazioni utili a non perdersi nell'immensità dello scenario, concede al giocatore il lusso di abbandonare una missione in pieno svolgimento per dedicarsi ad altro, e poi ritornarvi per riprenderla esattamente da dove l'aveva lasciata. Morire nel corso del suo svolgimento non comporta il pesante onere di 'riattivarla' interpellando nuovamente chi l'ha commissionata (sono due i datori di lavoro, in contatto radiofonico con Rico), ma vede semplicemente rigenerarsi in zona con l'incarico ancora 'attivo'.

Per quanto si dimostri variegato nelle procedure, però, *Just Cause* deve ancora dimostrare un design delle missioni che esalti la libertà di improvvisazione concessa al giocatore. Una libertà che di certo offre in abbondanza, ma che da sola non può alimentare l'interesse a lungo (considerata anche l'assenza di una modalità multiplayer, comunque prevista per il seguito già in lavorazione). Ciononostante si tratta indubbiamente di un gioco il cui potenziale è come kriptonite per *GTA*.

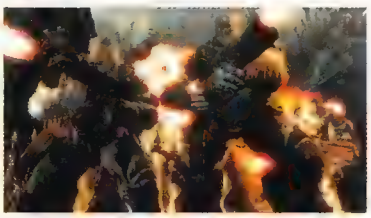
### Viva la rivoluzione

Al di là delle missioni da condurre in solitario, taluni incarichi prevedono la partecipazione a veri e propri attacchi in massa ai danni di installazioni governative. Lo scopo ultimo di *Just Cause* è infatti quello di aiutare un gruppo rivoluzionario a rovesciare la dittatura locale e ad assumere il controllo del territorio. Questa premessa potrebbe introdurre un'interessante declinazione strategica in un gameplay che altrimenti rischia di sottosfruttare le potenzialità insite nella tecnologia su cui poggia.

SISTEMA: **360**
PRODUTTORE: **MICROSOFT**
SVILUPPATORE: **EPIC GAMES**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **FINE 2006**

# Gears of War

**Sony sostiene che la next-gen non avrà inizio fintanto che PS3 non sarà sul mercato. Ma Epic Games è di diverso avviso**



**Momenti memorabili**

Come per ogni sparatutto che si rispetti, anche in *GOW* l'avventura in singolo è punteggiata da eventi periferici di grande spettacolo coreografico. Un aereo che precipita, una torre che collassa, una gigantesca mostruosità che sboccia dal sottosuolo. Nelle situazioni di quiete, la telecamera volge automaticamente verso il punto in cui ha luogo l'evento memorabile. In altri, quando un conflitto a fuoco rischia di essere compromesso da questo 'abuso di potere' registico, il giocatore viene semplicemente avvertito dell'occorrenza di qualcosa di speciale intorno a lui. Se la situazione lo permette, basterà tenere premuto il tasto A per assistere allo spettacolo. Una trovata ingegnosa.

Le sanguinose uccisioni condotte con la motosega sono esaltate da uno stacco della telecamera che inquadra la scena lateralmente per esaltare la brutalità del momento. E ci riesce in pieno

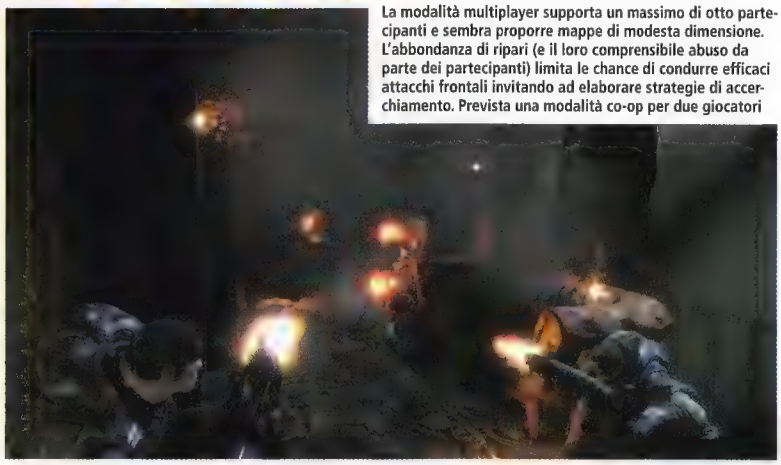
*Gears of War* è indubbiamente la punta di diamante della line-up 360. E non è difficile capire perché: basta dare un'occhiata alle foto. Ma è giocandoci che si percepisce il 'peso' dell'opera di Epic, uno sparatutto granitico dove anche l'atto di poggiarsi al muro viene eseguito con la delicatezza di una spallata mortale. Il clangore della corazza che impatta appare inizialmente inopportuno, un'autocompiacente riaffermazione di brutalità, ma di fatto aiuta nel furore della battaglia, quando lo sguardo volge verso l'orizzonte e c'è bisogno di avere la certezza che, raggiunto l'angolo, il proprio marine vi farà capolino piuttosto che scivolare via perché (dannazione) si è effettivamente mancato di agganciarlo al riparo. Sembra una sottigliezza, ma complice anche l'abbondanza di dettagli che inonda lo schermo, un'occhiata fugace può non essere sufficiente a distinguere il proprio marine dal resto, pertanto quel 'botto' di spalla suona come un rassicurante 'ok, sei coperto'. Analogamente, il lento apparire del logo cremisi di *Gears of War* al centro dello schermo informa dell'approssimarsi della morte ed evita di dover gettare occhiate in qualche angolo del 16:9. Come in *Halo*, la rigenerazione si innesca automaticamente stando al riparo.

Sebbene il gioco soffra ancora di fastidiosi rallentamenti anche in situazioni di media concitazione, difficilmente il gameplay ne risulta penalizzato. Più simile ad un *kill.switch* che ad un *Unreal Tournament*, *Gears of War* si gioca prevalentemente da fermi, lo spostamento inteso come mero passaggio da un riparo all'altro. Gran parte delle azioni eseguibili è associata ad un unico tasto (A) sotteso da un sistema di interazione sensibile al contesto. Serve per agganciarsi ai ripari, per sganciarsene, per scavalcarli laddove possibile o per accelerare il passo durante gli spostamenti. Interessante il sistema di ricarica, soprattutto nell'ottica di impiego in multiplayer: malgrado il loro aspetto massiccio e letale, le armi da fuoco possono incepparsi durante la normale fase di reloading, costringendo un imprecante marine ad una rapida operazione di disinceppo (un pugno ben assestato sull'arma). Per escludere l'ipotesi del fallo meccanico, il giocatore può premere due volte il tasto di ricarica nel rispetto di una precisa tempistica, guadagnando in caso di successo il bonus extra di una prima scarica di piombo più letale della norma. Sebbene tutto questo possa avere scarsa rilevanza durante l'avventura in singolo, è chiaro che online giocherà un ruolo significativo nel distinguere l'abile combattente dal novellino.

E poi c'è la motosega. Ogni fucile ne incorpora una, attivabile tenendo premuto il tasto B. Quando in prossimità del nemico, l'avvivo del letale meccanismo innesca una sorta di lock-on automatico che vede l'attaccante volgere verso il bersaglio anche laddove quest'ultimo non fosse dinnanzi a lui. Il motivo è semplice: dovendo tenere premuto B col pollice normalmente poggiato sullo stick destro, si perde la manovrabilità del reticolo di mira. In ogni caso il 'raggio d'azione' del lock-on è di appena un metro, il che dovrebbe in qualche modo limitarne l'abuso. Detto altrimenti, non si tratta del corrispettivo di *Gears of War* della spada di *Halo 2*. Il che è un bene considerato che è disponibile di default a chiunque nelle modalità multiplayer.

Per il resto, *Gears of War* non ha neanche bisogno di anteprime. È il titolo che l'utenza 360 attende sin dal giorno della sua prima apparizione in pubblico. Epic lo sa. Microsoft lo sa. E con PS3 alle porte, non può e non deve deludere.

A patto che non vengano segati in due, i nemici abbattuti nella modalità online non muoiono immediatamente, ma permangono in una sorta di momentaneo stato confusionale, durante il quale possono essere soccorsi da un compagno e riportati in battaglia



La modalità multiplayer supporta un massimo di otto partecipanti e sembra proporre mappe di modesta dimensione. L'abbondanza di ripari (e il loro comprensibile abuso da parte dei partecipanti) limita le chance di condurre efficaci attacchi frontali invitando ad elaborare strategie di accerchiamento. Prevista una modalità co-op per due giocatori

# Lost Planet: Extreme Condition

**Con la demo ormai di pubblico dominio, Keiji Inafune descrive gli obiettivi e i segreti del suo glaciale sparatutto**

Una delle mosse più brillanti e meglio coordinate di questo E3 è stata senz'altro la distribuzione contemporanea su Live Marketplace della stessa demo di *Lost Planet* portata da Capcom in fiera. Delle centinaia di contenuti resi disponibili da Microsoft durante la settimana dell'expo, il nuovo action game di Keiji Inafune è stato il più scaricato dopo il teaser di *Halo 3*.

Ma l'iniziativa è stata apprezzata anche dagli esausti visitatori dell'E3, che hanno avuto la possibilità di esplorare l'accecante tundra innevata di Capcom lontano dalla tempesta e dallo stress del Los Angeles Convention Center. E l'impressione è quella di un gradevole approccio orientale allo shooter di cultura occidentale, un titolo che rispecchia la maturazione di Inafune nel suo passaggio da game designer di *Mega Man* a capo dello sviluppo in Capcom. Tutto ha avuto inizio con *Onimusha*...

"È stato all'epoca di PS2 che ho cominciato a notare che ogni Paese cercava nei giochi cose diverse", racconta. "C'era una differenza netta, ma all'inizio non sapevo cosa fosse". Dopo una gestazione travagliata che lo vide migrare da PSone a PS2, *Onimusha* fu uno dei primi best-seller milionari per l'allora giovane sistema Sony. Eppure il gradimento non fu unanime. "Se chiedevi ad un giocatore giapponese cosa non andasse nel gioco, ti diceva che era ok. Se invece lo chiedevi ad uno occidentale, ti diceva che era troppo corto. Quindi c'era una differenza. E così, nel corso degli anni ho capito che invece di destinare tutti i soldi che hai alla realizzazione di un gioco che piaccia ai giapponesi, devi piuttosto distribuirli in un'ottica più internazionale. Bisogna guardare a tutto il mondo e cercare di trovare una via di mezzo".

Ambientato in un futuro remoto, *Lost Planet* immagina un mondo reso inospitale da una seconda, grande glaciazione. Nei panni di un soldato senza ricordi se non quello dell'uccisione del padre da parte di un'ostile razza aliena locale (gli Akrid), il giocatore partecipa ad una storia di vendetta, intrighi e lotta per la sopravvivenza recitando un copione di conflitti a fuoco in terza persona a base di armi di vario genere e mech bipedi. Questi ultimi, noti come Vital Suit e disponibili in varie configurazioni, sono parcheggiati lungo gli ambienti di gioco e permettono di far fronte alle situazioni più difficili tanto assumendone il controllo quanto sradicandone le armi di grosso calibro dalle fiancate per portarsele dietro come nemmeno Rambo.

"Alla maggior parte dei giocatori giapponesi piace vedere il personaggio che interpretano", dice Inafune. "In Occidente, invece, sono molto diffusi gli FPS, in cui del tuo personaggio riesci a vedere giusto le mani. Quindi abbiamo creato un bel protagonista per interessare l'utenza giapponese, mentre per gli americani abbiamo escogitato un sistema di fuoco non dissimile da quello di un FPS. Quindi c'è qualcosa di apprezzabile da parte di chiunque".

Per finire, come nella serie *Onimusha*, anche *Lost Planet* propone un protagonista con le sembianze di un attore popolare. In questo caso quelle del sud-coreano Lee Byung-Hun. Ma perché proprio lui? "È una reazione a catena", spiega Inafune. "Non basta scegliere un personaggio che ai giocatori piacerebbe interpretare. Ne serve uno che generi 'scoop', che faccia parlare del gioco nei canali informativi generalisti, e in questo periodo in Giappone c'è un grande interesse per gli attori coreani. È vero che Byung-Hun piace prevalentemente alle donne anziane, ma non è questo il punto. L'importante è che se ne parli, e che di conseguenza si parli di *Lost Planet* in modo che aumenti il valore del brand".

**Interrogato sulle ragioni alla base dell'esclusività di *Lost Planet* per 360, Inafune risponde in modo imprevisto: "Non è un'esclusiva 360. È solo che abbiamo ricevuto i tool prima e che al momento non c'è nessun altro sistema là fuori. PS3 e Wii non sono ancora usciti. In ogni caso non sarebbe possibile realizzarlo su Wii"**

**Per evitare che l'utenza giapponese risenta dei rapidi movimenti della telecamera, lo spostamento del reticolo di mira non interferisce con l'inquadratura finché non varca i limiti di una 'zona morta' centrale**

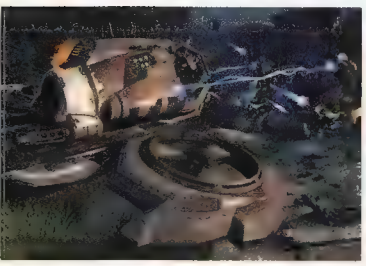
SISTEMA: **360**
PRODUTTORE: **CAPCOM**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **FINE 2006 (JPN), 2007 (EU)**

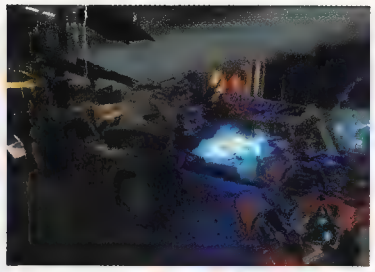
**Wiinafune**

**Memore dell'infelice accordo di esclusività siglato qualche anno fa con Nintendo per giochi come *RE4* e *Killer 7*, Videogiochi ha chiesto alla figura più importante di Capcom un parere su Wii: "Penso che sia una macchina su cui puoi trascorrere trenta minuti con un gioco di tennis o magari segare qualche nemico per un quarto d'ora, ma nessuno vuole fare questo [*sventaglia una spada immaginaria*] per 20 ore di fila. Un casual gamer può prendere e giocare per 10 minuti, ma non è questo il genere di cose che desidera un hardcore gamer".**

**Esaltate dal motion blur, le esplosioni hanno un delizioso look cinematografico, rafforzato da una scenografia che risponde all'onda d'urto collassando**

**Videogiochi** non ricorda di aver mai visto, nella storia degli sparatutto il prima persona, veicoli pilotabili di dimensioni simili





Il dettaglio delle nuove corazze e delle skin dei volti è superlativo, ma molti giocatori si ritroveranno probabilmente a minimizzare la qualità grafica per ottimizzare le performance nel gioco online

SISTEMA: **PC, PS3**
PRODUTTORE: **MIDWAY**
SVILUPPATORE: **EPIC GAMES**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **2007**

# Unreal Tournament 2007

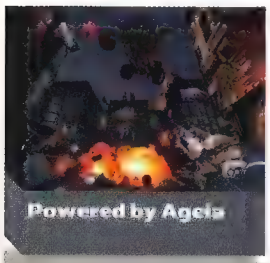
## Il campione di Epic, dopo quattro anni di sonno, torna a gareggiare per il trono del Re degli FPS online

Nel periodo trascorso dalla sua prima dimostrazione su PS3, la nebbia che all'epoca circondava *Unreal Tournament 2007* si è man mano diradata, ma mai abbastanza da far intravedere una porzione di 'gioco giocato' che non soddisfacesse istanze di mera ostentazione tecnologica. Finalmente, nel corso dell'E3 appena concluso è stato possibile fare chiarezza su alcuni punti di interesse generale: *Unreal Tournament 2007*, a causa della complessità insita nell'allestimento di livelli dal dettaglio grafico così elevato, non sarà vasto e completo quanto *UT2004* (che era il risultato di un anno di perfezionamento e del feedback dei fan e dei modder di *UT2003*). Le prime a pagarne il prezzo saranno a quanto pare quelle modalità che nel tempo si sono dimostrate le meno apprezzate dai fan. Come Domination. Riposi in pace.

In compenso, Epic ha finalmente svelato la nuova modalità di gioco cui più volte ha fatto cenno in modo superficiale, e alla quale tuttavia non nascondeva di attribuire una grandissima importanza per il successo e l'affermazione del suo nuovo torneo: detta Warfare, questa modalità è un misto delle vecchie (e popolari) Assault e Onslaught, e assegna ad ognuna delle due fazioni antagoniste degli obiettivi di vario genere (demolizione di strutture chiave, controllo del tirydium ecc) da soddisfare nell'ambito di un campo di battaglia notevolmente ampio, e facendo un uso massiccio dei veicoli. Il terreno di gioco presenta inoltre dei power orb da raccogliere e trasportare in luoghi specifici per sbloccare nuovi obiettivi, per aprire passaggi riconducenti a posizioni di fuoco favorevoli o per attivare sistemi difensivi.

Il combattimento si fa realmente furioso con l'ingresso in scena dei due veicoli più grossi dell'arsenale, ovvero il Leviathan degli Axon e il Darkwalker dei Necris, la nuova razza aliena di cui finora nulla mai si era visto. Il primo è un poderoso gigante ruotato con una torre bicanna girevole, un'imponente fresa laser e (ben) quattro bracci estensibili provvisti di torrette operabili da altrettanti giocatori. Il campione della razza nemica è invece un mastodonte frutto dell'incrocio fra uno Strider di *Half-Life 2*, un Tripode del 'La Guerra dei Mondi' e una macchina mietitrice di 'Matrix', e usa due potenti proiettori al plasma, più una torretta ventrale manovrabile ideale per la protezione delle gambe. **Videogiochi** non ricorda esattamente il peso avuto dal fante manovrato da Epic (*UT2007* è ancora 'intoccabile' dai comuni mortali) nell'economia della battaglia, ma non dimenticherà facilmente lo scontro tra i due colossi, all'ombra dei quali infuriavano delle fitte micro-battaglie in un feroce incrociarsi di unità appiedate, motosprinter e jeep da ricognizione.

La dimostrazione, per quanto breve, ha certamente dato prova del valore della nuova modalità Warfare, almeno in termini di frenesia, coinvolgimento e splendore coreografico. Il motore dimostra ancora delle pesanti incertezze, ma non sembra nulla di irrisolvibile nel tempo di cui Epic ancora dispone. *Unreal Tournament 2007* continua a crescere, e pone una seria ipoteca sul trono del Re degli sparatutto multiplayer nell'anno che porta il suo nome. Come in quelli immediatamente successivi.




Il supporto delle schede Ageia da parte di *UT2007* metterà l'utenza PC più facoltosa al cospetto di una fisica assai elaborata, soprattutto in termini di realismo dei danni. Ancora nulla invece è stato detto sull'eventuale qualità dell'emulazione di queste avanzate caratteristiche sulla versione PS3, ma c'è chi sostiene che il processore Cell non dovrebbe avere problemi a masticare il fitto intreccio di calcoli matematici di cui la fisica di *UT2007* abbisogna. In termini di mera qualità grafica, invece, la versione PC e quella PS3 saranno praticamente indistinguibili, continuano a ribadire gli sviluppatori.

I Darkwalker (sullo sfondo nella foto a destra) sono inaffrontabili in assenza del supporto di diversi veicoli e di un buon riparo che protegga dai loro attacchi al plasma

La summa delle opzioni di Tactical Aid: la testata nucleare tattica. Inizialmente un globo di fiamme abbagliante, in seguito l'inconfondibile fungo atomico, accompagnato dal risucchio di polvere e detriti causato dall'onda d'urto implodente

# World in Conflict

## Reduce da due battaglie nel futuro, Massive Entertainment volge al passato prossimo e scatena la Terza Guerra Mondiale

Manti erbosi che ondeggiano al vento, effetti di luce dinamici, modelli poligonali dal dettaglio elevatissimo: 'non può che essere un FPS'. Eppure ci si accorge che no, la visuale si sta alzando. Deve allora trattarsi di un gioco d'azione tattico, graziato da una notevolissima veste grafica. Ma la telecamera si alza ulteriormente, e ci si accorge, con un brivido di incredulità, di avere di fronte un RTS.

Il primo impatto con *World in Conflict* è all'insegna dello 'shock&awe'. Massive Entertainment aveva già colpito e affondato per la sua abilità tecnica ai tempi degli ottimi *Ground Control* e *Ground Control 2*, ma la sua nuova creazione è letteralmente un quantum leap rispetto a qualsiasi altra cosa si sia mai vista in un gioco di strategia. Che si tratti di osservare dall'alto lo sgancio di un ordigno nucleare tattico, o che si tratti di zoomare fino a fissare il proprio sguardo sull'elmetto del più umile dei fanti, il dettaglio e la perfezione estetica sbalordiscono ed entusiasmano.

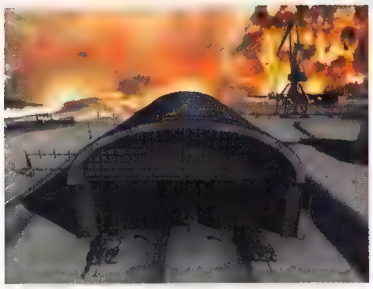
Una volta metabolizzato lo stupore, quindi dopo diversi minuti, è facile percepire sotto la nuova e scintillante veste grafica i tratti dell'ottima e familiare struttura ludica che aveva determinato il successo dei precedenti RTS di casa Massive: epurazione di ogni elemento economico ed edilizio, e massima attenzione alla precisa ed efficiente gestione di un numero mai eccessivo di unità disponibili.

*World in Conflict* adagia la sua vicenda in un 1988 che odora di 'Red Storm Rising', con un'Unione Sovietica che, prossima al collasso economico, tenta il tutto per tutto lanciando un'invasione su larga scala contro i Paesi della NATO.

Nonostante il netto discostamento in termini di setting, le unità fantascientifiche di *Ground Control* e quelle plausibili di *World in Conflict* hanno in comune i medesimi concept operativi, e valide rimangono le nozioni tattiche apprese in passato. L'artiglieria si comporta in modo analogo, la fanteria darà il meglio se trincerata in ambiente urbano, i carri se protetti da un'adeguata scorta di semoventi antiaerei. Gli aggiustamenti, ad una prima occhiata, riguardano principalmente aspetti legati alla corretta riproduzione della guerra frontale meccanizzata che i due blocchi avevano preventivato di combattere sul suolo europeo. Un ruolo chiave hanno quindi veicoli come i carri gettaponte o gli APC anfibi, indispensabili per attraversare i molti punti d'empasse creati dal sistema fluviale europeo all'armata sovietica in avanzata, o a quella NATO in fase di contrattacco.

Nelle partite multigiocatore, le unità nemiche sconfitte ripagano con l'accredito di punti 'Tactical Aid', indispensabili per scaricare le armi più terribili e distruttive. Il sistema premia il gioco offensivo, e l'impressione è ancora una volta positiva.

Contemplando la lista di tutte queste ottime premesse, **Videogiochi** non può che attendere, assieme all'intera comunità degli appassionati di RTS, che le lancette del countdown per la Terza Guerra Mondiale arrivino presto all'ora zero.



Fanti e veicoli militari sbalordiscono per la qualità della modellazione e del texturing, oltre che per la notevole credibilità di animazioni e fisica soggiacente

SISTEMA: **PC**
PRODUTTORE: **SIERRA**
SVILUPPATORE: **MASSIVE ENTERTAINMENT**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **2007**

Per quanto micidiale nella neutralizzazione dei mezzi corazzati, uno stormo di elicotteri Apache non regge a lungo se bersagliato dalle contraeree semoventi Shilka

### Requisiti hardware

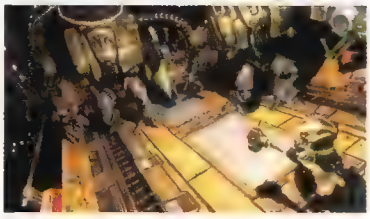
La versione di *WIC* esposta presso lo stand Massive girava su computer estremamente performanti, e sarebbe quindi lecito chiedersi se la medesima qualità visiva e fluidità ammirate all'E3 saranno riscontrabili su configurazioni domestiche meno spinte. Inutile dire, tuttavia, come il pedigree di Massive parli chiaro anche in questo senso. *GC* e *GC2*, che all'epoca rappresentarono lo stato dell'arte grafico in tema di strategici, erano assai ragionevoli in termini di requisiti.

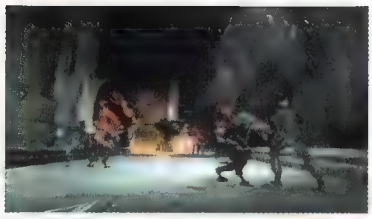
SISTEMA: **360**
PRODUTTORE: **MICROSOFT**
SVILUPPATORE: **SILICON KNIGHTS**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **DICEMBRE**

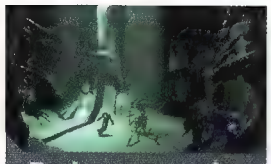
# Too Human

## Dopo Eternal Darkness e Twin Snakes, Silicon Knights si avventura nel suo progetto più ambizioso

La posizione dei nemici all'interno dei livelli varia da partita a partita. In questo modo Dyack spera di favorire la rigiocabilità, rendendo ogni traversata fondamentalmente diversa dalla precedente







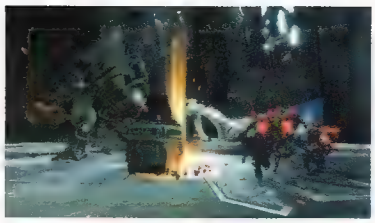
### Regia consapevole

**Studiata per adattarsi in maniera dinamica alle variazioni del numero di nemici presenti nell'area di gioco, la regia di *Too Human* inquadra da vicino gli uno contro uno e si produce in ampie panoramiche nel caso nugoli di avversari si accalchino attorno al protagonista. Altre evoluzioni vedono la telecamera inquadrare la scena da prospettive che includano nella visuale la minaccia più prossima. Grazie all'impiego della levetta analogica, portare a segno i colpi di spada è semplicissimo malgrado l'instabilità prospettica: basta inclinare lo stick in direzione del nemico.**

Sebbene incapace di volare, in mani sapienti il protagonista di *Too Human* potrà restare sospeso in aria anche per diversi secondi in seguito ad un salto, massacrando decine e decine di avversari prima di rimettere piede a terra

Il limite che l'uomo dovrà abbattere per sopravvivere nel futuro apocalittico immaginato da Silicon Knights è la sua stessa natura. Ispirato alla mitologia scandinava, *Too Human* è il primo capitolo di una trilogia che vede il genere umano minacciato dalla follia sterminatrice di letali macchine da guerra. L'unico modo per colmare l'evidente debolezza della carne rispetto al metallo sta nel potenziamento dei soldati mediante il ricorso a parti meccaniche direttamente impiantate nel corpo. I guerrieri così modificati, noti con l'appellativo di 'cybernetic god', guadagnano la forza e la rapidità necessarie per lottare ad armi pari contro gli automi.

In cantiere da oltre dieci anni (prima di concretizzarsi su 360, lo sviluppo ha attraversato PlayStation e GameCube), *Too Human* è un progetto decisamente atipico rispetto alla passata produzione della software house di Denis Dyack. Per quanto il team non nasconda notevoli ambizioni narrative e si vanti della presenza di elementi RPG, il fulcro dell'esperienza proposta da *Too Human* si poggia su furiose battaglie uno contro mille in stile *Devil May Cry* o *God of War*. Tre gli strumenti d'offesa a disposizione: due armi da fuoco brandite contemporaneamente e una spada, le prime associate ai due grilletti del controller, la seconda alla levetta analogica destra. Il particolare sistema di controllo è pensato per incoraggiare il ricorso a combo spettacolari basate sull'impiego congiunto di tutte le armi in proprio possesso. Intanto, una regia automatica provvede ad inquadrare la scena in maniera dinamica, adattandosi (si spera senza fraintendimenti) al corso degli eventi in un susseguirsi di zoomate, panoramiche e ribaltamenti prospettici.

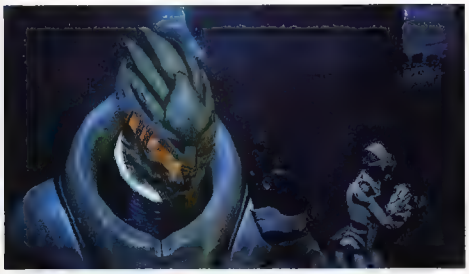


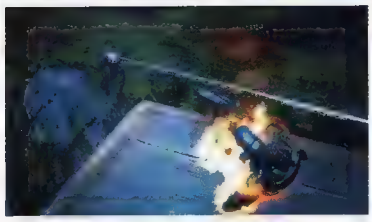
Le combo rappresentano il cardine del sistema di combattimento. Una barra in basso a destra si riempie tanto più rapidamente quanto più duratura è la sequenza di colpi inanellati. Una volta piena, è possibile rilasciare il prevedibile attacco speciale

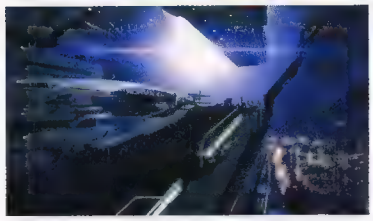
Il carattere ruolistico di *Too Human* si esprime attraverso l'elaborazione di armi, armature e innesti cibernetici. Nel corso dell'avventura l'utente è infatti chiamato a decidere quali facoltà sviluppare a discapito di altre, intraprendendo così un percorso evolutivo che, attraverso le centinaia di possibili combinazioni promesse da Silicon Knights, porti alla modellazione di un guerriero biomeccanico conforme allo stile di combattimento preferito. Anche i livelli presentano una struttura non lineare, con i vari itinerari praticabili più o meno convenienti a seconda delle caratteristiche del proprio, malleabile alter ego.

Sebbene la versione provata all'E3 vantasse ambienti finemente dettagliati (il gioco ricorre ad una versione rimaneggiata dell'Unreal Engine 3), lo stato provvisorio della demo era denunciato dai pesantissimi cali di frame rate e dalla qualità incostante delle animazioni (realizzate in motion capture ma, al momento, discutibilmente legate l'una all'altra), imperfezioni che lasciano intravedere un duro periodo di perfezionamento da qui alla data di commercializzazione. Ciononostante, considerate le non semplici finalità che si prefigge (è anche prevista una modalità co-op per quattro giocatori), *Too Human* resta uno dei titoli più intriganti nel catalogo delle uscite natalizie per 360. Salvo posticipi...

I membri del party esprimono il loro assenso o dissenso in merito alla propria condotta, arrivando addirittura a disertare il gruppo in caso di sommo disaccordo. Meglio allora imparare a conoscere bene i personaggi di supporto e a tenere conto della loro personalità prima di intraprendere qualsiasi iniziativa







# Mass Effect

**Basterà tutta la Via Lattea a contenere l'ambizione del nuovo, immenso, cinematografico RPG di BioWare?**

SISTEMA: **360**
PRODUTTORE: **MICROSOFT**
SVILUPPATORE: **BIOWARE**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **2Q 2007**

Colossale. Non c'è aggettivo più calzante per definire *Mass Effect*, primo capitolo di una trilogia sci-fi dai creatori di *Knights of the Old Republic* e *Jade Empire*. Come questi ultimi, è un action RPG. A differenza di questi ultimi, è immenso. Basta dare un'occhiata alla mappa di gioco, una rappresentazione della Via Lattea ripartita in galassie, gruppi di stelle e sistemi di pianeti a loro volta contenenti un gran numero di località minori (città, stazioni orbitanti o astronavi alla deriva nello spazio) quasi tutte liberamente visitabili sin dal principio. Solo dedicandosi all'esplorazione selvaggia è possibile ottenere le informazioni e gli oggetti che spianano la strada agli eventi successivi della storia principale (o conducono alla scoperta delle centinaia di side quest previste). È l'anno 2183. Forze malvagie tramano nell'ombra al fine di creare tensioni tra le civiltà che convivono più o meno pacificamente nell'universo e innescare così una guerra intergalattica. A bordo dell'astronave Normandy, il comandante Shepard e il giocatore con lui viaggiano nei più remoti recessi del cosmo nel tentativo di sventare questa minaccia.

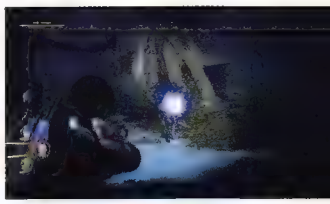
La demo mostrata a porte chiuse in quel di Los Angeles vedeva Shepard e due subalterni visitare una città abbandonata tra le sabbie di un deserto. All'irrompere di nemici, l'inquadratura in terza persona si avvicinava al busto del leader per dare risalto al reticolo di mira comparso per l'occasione. Un sistema simile a quello adottato in *Resident Evil 4*. Durante il combattimento era possibile alternarsi al controllo di uno a piacere dei tre membri del party per sfruttarne le rispettive competenze. Ma più che nell'impiego diretto dei compagni, la dimensione strategica delle battaglie sembra esprimersi attraverso le direttive a loro impartibili. Accedendo ad un apposito menu, l'azione su schermo si congela mentre l'utente ordina ai compagni dove dirigersi e in quale direzione far fuoco. In questo modo diventa possibile mettere in piedi semplici manovre militari come, tra le altre cose, l'accerchiamento programmato di un gruppo nemico per sbarazzarsene con maggiore facilità rispetto al semplice attacco frontale. Un ulteriore elemento tattico da tenere in considerazione riguarda le proprietà interattive degli ambienti, estremamente vulnerabili agli effetti sgretolanti delle armi da fuoco. L'onda d'urto di una granata può far collassare pezzi di cemento da un ponte in rovina così che schiaccino i malcapitati sottostanti.

Durante i più pacifici dialoghi, è difficile condannare BioWare per l'orgoglio con cui dimostra la tecnica narrativa del suo nuovo RPG. Gli attori digitali denunciano una notevole finezza emotiva mentre si studiano con impercettibili movimenti degli occhi. Ciononostante il nuovo sistema di dialogo (basato su una serie di reazioni ad accesso rapido che vanno dal gentile al minaccioso) solleva dubbi circa la sua capacità di coinvolgere il giocatore nelle conversazioni.

Sebbene ancora lontano dalla release, *Mass Effect* già denuncia una sorprendente potenza visiva, merito tanto delle prestazioni del motore grafico quanto dell'evocativo design di ambienti, veicoli e personaggi. BioWare conta inoltre di rilasciare periodicamente (via Live) contenuti aggiuntivi che espandano un universo già sinceramente mastodontico.

## Shepard fai-da-te

Fedele alla tradizione dell'RPG di scuola occidentale, il preludio dell'avventura è dove si stabiliscono virtù e limiti del proprio avatar attraverso una meticolosa fase di personalizzazione del comandante Shepard. Le scelte vanno da dettagli secondari (ad esempio il tipo di capigliatura) ad altri decisamente caratterizzanti come il sesso. In seguito viene chiesto di determinarne i valori iniziali in abilità che riguardano, tra le altre cose, la resistenza in battaglia o la potenza degli attacchi speciali.



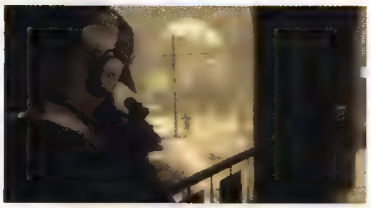
I Biotic sono poteri oscuri simili agli attacchi magici: i loro effetti non coinvolgono solo i destinatari, ma eventualmente anche elementi interattivi dell'ambiente, che possono essere sfruttati per incrementare il danno arrecato

SISTEMA: **PS3**
PRODUTTORE: **KONAMI**
SVILUPPATORE: **KOJIMA PRODUCTIONS**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **2007**

# MGS4: Guns of the Patriots

## Hideo Kojima ribadisce l'intenzione di concludere la sua esperienza con la saga di MGS minacciando di uccidere Solid Snake

Sebbene Raiden non sia giocabile, il giocatore avrà modo di vederlo in azione con una certa frequenza, dice Kojima. L'autore nipponico starebbe inoltre modificando sensibilmente il sistema di gioco, ma non è ancora dato sapere in che termini



L'ultimo trailer di *Metal Gear Solid 4* ha l'amaro retrogusto di messaggio d'addio. Sulle avvolgenti onde sonore di un brano musicale di delicata malinconia, Kojima tratteggia un futuro fatto di organizzazioni mercenarie (Private Military Company) di tale potenza bellica da mettere in ginocchio gli Stati Uniti, di soldati motivati da nanomacchine piuttosto che da ideologie e di feroci e terrorizzanti mech bipedi noti come Gekkou.

Intanto, mentre offre il saluto militare alla memoria di The Boss, uno Snake in borghese già più anziano di quello del Tokyo Game Show viene raggiunto in elicottero da Otacon e un vecchio amico: il colonnello Campbell. L'incontro tra i due è quasi commovente, con Snake che stringe la mano al suo ex-superiore con un'esclamazione in cui riecheggia il dramma di avere meno di 40 anni e dimostrarne più di 60: "Colonnello!". Il corpo di Snake è infatti vittima di un rapido processo di decadimento, apparentemente dovuto alla sua natura di clone. Di conseguenza, quello stesso colonnello che ai tempi di Zanzibar avrebbe avuto tutto il diritto di apostrofare Snake con un 'giovanotto', ha ora davanti a sé un uomo di pari, se non superiore, età. E con ancora sei mesi di vita da spendere su questa terra.

L'insospettabile agilità e mobilità dei Gekkou ne fa degli avversari temibili tanto all'aperto quanto in luoghi chiusi. La friabilità degli scenari permette loro di farsi largo in spazi angusti semplicemente sfondando le pareti

È la voce di Naomi Hunter a dare il triste annuncio, una delle figure storiche della saga che insieme a quella di Meryl Silverburg si ritrovano nel trailer di *MGS4* quasi a voler significare una rimpatriata fra vecchi amici. Ma un Otacon in lacrime che parla di 'farla finita' e di 'ultima battaglia' lascia intendere qualcosa di più vicino ad una veglia funebre. La presenza di 'Liquid Ocelot', di una mega-corporazione di mercenari nota come 'Outer Heaven' e di quel 'Patriots' sfacciatamente sbattuto nel sottotitolo, confessano abbastanza chiaramente il significante di questo *MGS4* nell'ambito della saga: quello di chiusura del cerchio.

E così, dopo una sequenza da togliere il fiato in cui Snake riesce a sopravvivere per il rotto della cuffia all'attacco di due Gekkou, dalle inattese abilità arrampicatorie (e che fa da pretesto per l'introduzione del cosiddetto 'Octo-camo', sistema di mimetizzazione che automaticamente altera la colorazione della tuta di Snake in funzione del materiale con cui viene a contatto), l'eroe kojimiano si siede in un casolare e rimugina su geni da cancellare e memorie da non tramandare. Quindi si infila una pistola in bocca e tira il grilletto. Forse. In ogni caso fine. Titoli di coda.

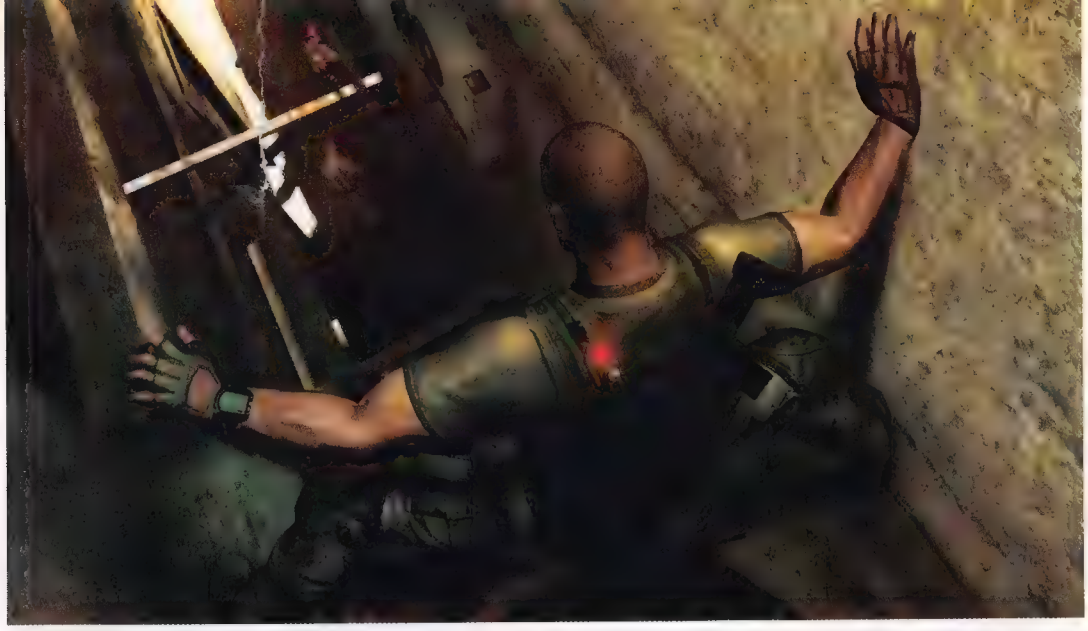
Ma in realtà è un nuovo inizio. Invece del finale umoristico (evidentemente inopportuno questa volta) ha luogo una delle sequenze di combattimento acrobatico più belle della storia del videogioco e della cinematografia messe insieme. Armato di katana e di un'agilità disumana, il 'nuovo Raiden' promesso da Kojima abbatte undici Gekkou in meno di due minuti, fra un fiorire di zampe segate, carapaci trafitti ed evoluzioni da ginnasta olimpionico. Quindi dice: "Snake, è il mio turno di proteggerti".

Il passaggio delle consegne? Non ancora. Ma all'esaltazione indotta dal nuovo Raiden risponde un Kojima che, bastardo, fa sapere che non sarà personaggio giocabile (semmai, si mormora, lo sarà nella modalità online). Per la serie, l'avete odiato in *MGS2*? Ora che lo adorate non vi ci faccio giocare.

### Guns of the PSP

Prodotto da Noriaki Okamura (*ZOE*, *MGA1* e *2*) ed in arrivo per la fine dell'anno su PSP, *Portable Ops* è ambientato negli anni '70 e segue le vicende di Big Boss successive alla cronaca della sua genesi in *Snake Eater*, facendo altresì luce su uno degli aspetti più oscuri della saga: la nascita di Foxhound. Ma forse la cosa più importante è che questo *Portable Ops* è un vero *MGS* tascabile piuttosto che un surrogato in stile *Metal Gear Acid*. Il gioco offre la possibilità di reclutare alleati da dirigere in combattimento e anche da usare nella modalità online (locale e su internet), mentre una pratica inquadratura in terza persona permette di non rimpiangere la levetta analogica destra.

Le fonti di ispirazione per alcuni personaggi storici della saga sono evidenti. Naomi Hunter è decisamente la sorella gemella di Monica Bellucci (a sinistra), mentre Ocelot è il 'cattivo' Lee Van Cleef (a destra)



Gli autori intendono disfarsi dei tradizionali HUD in favore di indicatori meglio amalgamati al contesto di gioco. Al posto dell'indicatore che campeggiava sullo schermo negli episodi precedenti, il grado di visibilità di Sam è segnalato dalle variazioni cromatiche (dal verde al rosso, passando per il giallo) di una luce sulla spalla

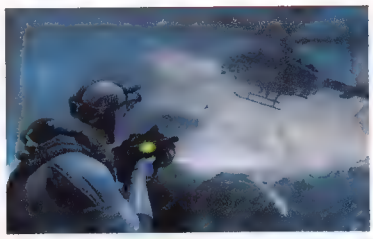
# Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

**In bilico fra buoni e cattivi, Sam Fisher si fa portavoce di un nuovo modo di intendere lo stealth game in cui oltre al corpo vanno celate anche le intenzioni**

SISTEMA: **360, GC, PC, PS2, XBOX**
PRODUTTORE: **UBISOFT**
SVILUPPATORE: **UBISOFT SHANGHAI (360, PC), UBISOFT MONTREAL (GC, PS2, XBOX)**
ORIGINE: **CINA, CANADA**
DATA D'USCITA: **SETTEMBRE**

Il passaggio di Sam Fisher alla nuova generazione avviene all'insegna della non linearità. Parte del merito spetta alla complessità della trama. Il 'Double Agent' del titolo si riferisce alla condizione doppio (ma sarebbe più opportuno dire triplo) giochista di Sam, il cui ruolo lo vede stavolta fingersi un terrorista al fine di smantellare dall'interno l'organizzazione di cui fa parte (nota col nome di John Brown's Army o JBA). Pur di non far saltare la propria copertura, Sam si trova obbligato a vivere a stretto contatto con i criminali, a mangiare e dormire con loro e, soprattutto, a dare più volte prova della sua fedeltà.

In ogni livello sarà dunque chiamato a completare una pluralità di obiettivi, alcuni al servizio dell'NSA, altri per conto dei terroristi. Per fare un esempio, in uno dei livelli mostrati in fiera, Sam viene incaricato di uccidere personalmente un ostaggio innocente. A questo punto è necessario decidere se compiere l'esecuzione o sottrarsi alla richiesta. Le conseguenze si riverberano in modi molteplici sul proseguimento dell'avventura, e gli effetti della scelta non sono necessariamente immediati. Rifiutandosi di uccidere l'ostaggio, Sam conserva la coscienza pulita, ma potrebbe destare i sospetti dei terroristi e complicarsi la missione in tempi successivi. Se acconsente all'omicidio, la credibilità guadagnata potrebbe metterlo in seguito in una posizione di privilegio che gli consenta di salvare decine di vite umane. È necessario, insomma, guardare al di là dei risultati immediati delle proprie azioni e valutare se la ricerca del compromesso a tutti i costi possa danneggiare l'esito dell'operazione. La trama si sviluppa dinamicamente in accordo alla condotta del giocatore, ponendo quest'ultimo di fronte a scelte che ne metteranno a dura prova le qualità di stratega così come l'etica. Di conseguenza, numerosi risvolti della storia o locazioni visitabili potrebbero risultare inaccessibili nel corso di una partita a seconda della piega presa dagli eventi. Diramazioni che invogliano alla rigiocabilità per togliersi la curiosità di vedere come sarebbe accaduto se si fosse agito diversamente. Non a caso è previsto più di un finale.



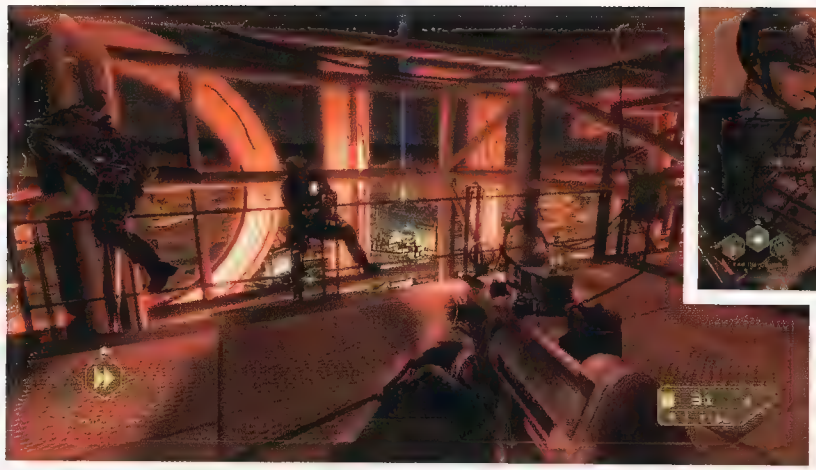
Sam cambierà con frequenza abbigliamento nel corso della missione, indossando abiti appropriati al luogo in cui si trova. La sua attrezzatura varia di conseguenza, ritrovandosi talvolta sprovvisto di certi strumenti e quindi costretto a rivedere i propri metodi

I designer stanno costruendo le aree di gioco assicurandosi di offrire più percorsi alternativi per giungere ad una medesima meta. Percorsi che ospitano situazioni completamente differenti le une dalle altre, quasi a rappresentare livelli distinti. Anche il comportamento dei nemici si presenta meno scriptato rispetto alla media del genere. Riaffrontando uno stesso livello non è raro trovare gli avversari posizionati in luoghi diversi rispetto alla visita precedente, obbligando a studiare dettagliatamente l'area di gioco in rapporto all'arsenale a disposizione.

A giudicare da quanto è emerso nel corso dei test presso lo stand Ubisoft, questo quarto appuntamento con le avventure del furtivo agente speciale si distingue per essere quello dal game design più aperto. La nuova generazione porta con sé un nuovo carico di valutazioni, scelte, ma anche responsabilità. Se tutto questo andrà realmente a vantaggio del divertimento, sarà possibile scoprirlo il prossimo autunno.

## Ciak, si gioca!

Gran parte delle scelte morali si verificano nel corso di quelle che gli autori definiscono 'directed moment', ovvero sequenze di taglio cinematografico dal forte impatto emotivo in cui il giocatore non perde del tutto il controllo del personaggio, ma esegue un'azione predefinita (nell'esempio riportato, sollevare il braccio armato di pistola e premere il grilletto di fronte a un ostaggio implorante di essere risparmiato). Ubisoft si sta sforzando di evitare in toto il ricorso a cutscene passive. Anche nel corso di un salto da un aereo, ad esempio, viene chiesto di spingere Sam verso un punto d'atterraggio e aprire il paracadute al momento opportuno.

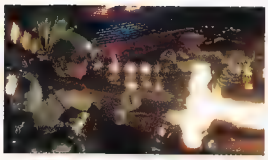


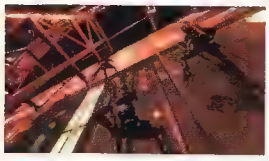
L'energia di Keller si rigenera quando non viene colpito, esattamente come accade in sparatutto meno realistici come *Halo* o *Call of Duty 2*. Che sia una consuetudine destinata a diventare la norma?

SISTEMA: **360, PS2, PS3, XBOX**
PRODUTTORE: **UBISOFT**
SVILUPPATORE: **RED STORM ENTERTAINMENT**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **NOVEMBRE**

# Tom Clancy's Rainbox Six: Vegas

## Dopo le critiche ricevute con Lockdown, Red Storm torna alle radici della serie, privilegiando la strategia all'azione





Una delle novità introdotte in *Vegas* consiste nella possibilità di calarsi dal tetto con una fune e magari irrompere in una stanza sfondando la finestra

Ubisoft ha mantenuto un consistente alone di mistero attorno alla trama di *Rainbow Six: Vegas*, rilasciando solo poche e vaghe indiscrezioni. Il gioco è ambientato a Las Vegas e vede Logan Keller sostituire Ding Chavez alla guida del Team Rainbow in una missione di recupero ostaggi. Il Dr. Schmidt è stato sequestrato insieme ad un gruppo di civili. I terroristi minacciano di uccidere un prigioniero ogni ora finché le loro richieste non saranno soddisfatte. L'azione si svolge interamente in tempo reale nel corso di una sola notte.

Il sistema di gioco segue le direttive ben note ai fan della serie. Il protagonista è alla testa di un gruppo di agenti speciali, e deve guidarli attraverso ambienti presidiati da terroristi. Per farlo si serve del familiare menu recentemente implementato nelle versioni per console. Nell'angolo in basso a sinistra dello schermo campeggia il gruppo di comandi che è possibile impartire relativamente al contesto e al destinatario dell'ordine. Indipendentemente dall'ubicazione del giocatore, è inoltre possibile istruire dettagliatamente i propri uomini su cosa fare prima di proseguire, ordinandogli di sfondare porte, aprire il fuoco, trovare un riparo e così via.

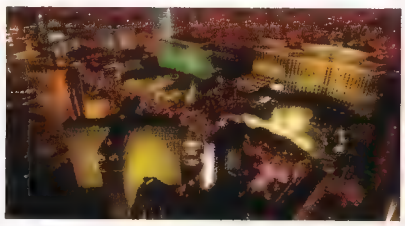
Strategie un tempo complesse vengono portate avanti in tempi relativamente brevi. Una manovra di accerchiamento richiede semplicemente di posizionare un paio di agenti dietro una porta, spostarsi con un altro gruppo di uomini presso un secondo ingresso e, con un solo comando, fare assieme irruzione nella stanza prendendo il nemico tra due fuochi.

L'intro della missione mostrata all'E3 vedeva Keller e i membri del suo gruppo avanzare sul tetto di un edificio riparandosi tra uno scatto di corsa e l'altro dietro strutture adatte allo scopo. Un incipt che illustra una delle caratteristiche più importanti di *Vegas*. Sebbene il gioco conservi la tradizionale impostazione da first person shooter, l'inquadratura passa in terza persona quando ci si appoggia ad una parete o ad altri elementi dello scenario. In questo modo è possibile guardarsi attorno e prendere coscienza dei pericoli presenti nell'area circostante. Sempre da questa posizione è possibile fare fuoco in due modi. Il primo, più sicuro, vede Keller allungare il braccio e sparare colpi alla cieca. Il secondo, più preciso, consiste nel prendere accuratamente la mira (con tanto di zoom di supporto) esponendosi però al fuoco nemico (come in *GRAW*). Il potenziamento delle azioni di copertura non è accessorio. Red Storm ha optato questa volta per un minor numero di nemici, ma inaspriti da un quoziente intellettivo che dovrebbe toccare picchi di astuzia sconosciuti alla serie. Rendendo i terroristi più difficili da abbattere, gli autori intendono scoraggiare tattiche eccessivamente disimpegnate in favore di approcci più prudenti.

Sebbene la serie non abbia mai brillato sotto l'aspetto tecnico, *Vegas* promette una decisa inversione di tendenza grazie all'impiego dell'Unreal Engine 3.0. Gli scenari si presentano estremamente dettagliati e realistici, senza contare che Las Vegas fa da vetrina ideale per mettere in mostra l'eccellente sistema di illuminazione dinamica. Particolarmente incoraggiante la buona fluidità già a questo stadio dello sviluppo. Se *Vegas* rappresenterà un ritorno di fiamma per gli appassionati del genere dopo il discutibile *Lockdown* è ancora presto per dirlo. Ma la voglia di rivalsa è tangibile.

**Snake cam**

**I bersagli al di là di una porta possono essere osservati facendo scivolare una microtelecamera (la 'snake cam' ben nota a Sam Fisher) attraverso una fessura e quindi 'marcati' come obiettivi per i compagni appostati sull'altro lato della stanza. Ciò significa la possibilità di far convergere il fuoco dei colleghi solo su quei bersagli che al momento dell'irruzione sarebbero fuori dalla portata del giocatore, mentre quest'ultimo si occuperebbe 'comodamente' di quelli che stazionano nel proprio cono visivo.**



Red Storm promette la più complessa interazione ambientale che la serie abbia mai conosciuto, grazie anche al supporto di un prestante motore fisico che consente di devastare gran parte degli arredi scenografici

Una regia dinamica modifica le inquadrature in base all'azione in corso, ad esempio zoomando su Altair durante la camminata ed allontanandosene durante la corsa. Ad ogni comportamento è associato un tipo di ripresa specifico

# Assassin's Creed

**Dopo due anni di sviluppo in segreto, Ubisoft Montreal svela il suo primo action adventure di prossima generazione. Ed è subito Game of the Show**

Ambientato in medioriente nel periodo della Terza Crociata (più precisamente nell'estate del 1191), *Assassin's Creed* potrebbe essere considerato un *Hitman* ante litteram, ma è di fatto molto di più. Il team responsabile di *Prince of Persia: The Sands of Time* ha elaborato un'idea di gioco che non si limita ad agghindare il già visto con un contesto storico inusuale, ma che al contrario si ispira a quest'ultimo per proporre qualcosa di realmente inedito.

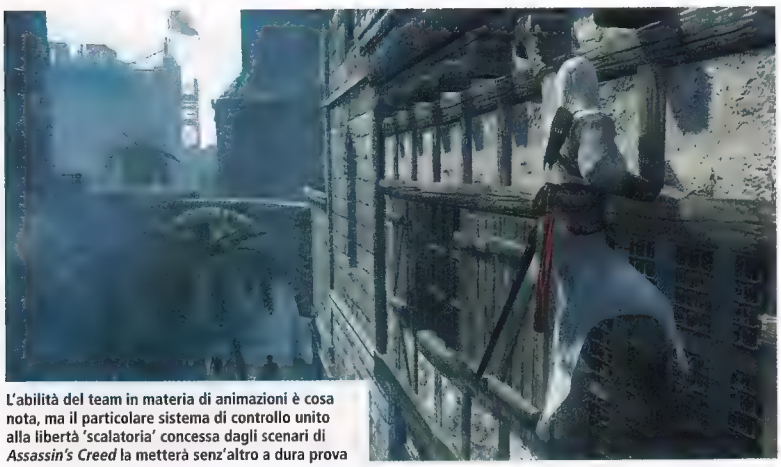
Mosso dall'intenzione di strapparla dalle mani di Saladino e dell'indigena popolazione musulmana, l'esercito cristiano guidato da Riccardo Cuor di Leone ha portato violenza e corruzione in Terra Santa. Come membro di un ordine segreto di guerrieri, il giocatore è chiamato a dare il suo contributo nella lotta all'invasore cercando di spargere meno sangue possibile. E per far questo, ci vuole un assassino. Addestrato fra le montagne dell'attuale Siria ed equipaggiato con un pugnale assicurato all'avambraccio sinistro da un meccanismo di estrazione, Altair è l'uomo ideale. Il suo scopo sarà assassinare figure chiave al servizio di Re Riccardo nel corso di dozzine di omicidi comandati.

Sebbene ogni assassinio sia unico per luogo, stile e livello di sfida, tutti si sviluppano in tre fasi: avvicinamento, uccisione, fuga. La prima prevede l'indagine di cittadine riccamente popolate allo scopo di individuare la preda e quindi raggiungerla (vuoi muovendosi con cautela fra la gente o issandosi sui palazzi e prendendo la via dei tetti). La seconda fase è il momento dell'uccisione vera e propria. Dura pochi secondi, ma è stata disegnata per innescare nel giocatore una vasta gamma di reazioni emotive. Il tempo rallenta e l'eccitazione si unisce all'orrore mentre la telecamera zooma quanto basta perché il giocatore veda la morte riflessa negli occhi della vittima. Ogni assassinio ha termine con le ultime parole dell'uomo in fin di vita e le dita di Altair che gli chiudono le palpebre in segno di rispetto. Quindi, la terza fase: la fuga. Fra combattimenti all'arma bianca, corse fra i tetti e slalom fra i passanti, Altair deve ritornare da dove è venuto. Ogni elemento della scenografia sporgente più di 5cm diventa appiglio praticabile, garantendo al giocatore la libertà di tracciare la sua personalissima via di fuga. Non solo. Anche la popolazione ha un ruolo in questa fase. Se nell'atto di esplorare l'ambiente alla ricerca della preda il giocatore ha avuto la delicatezza di serpeggiare fra la folla piuttosto che l'incuranza di farsi largo fra calci e spintoni, la gente ringrazierà stringendosi attorno a lui per nasconderlo alla vista delle guardie o facendosi da parte durante la sua corsa fra i vicoli per poi richiudersi alle sue spalle con l'obiettivo di ostacolare gli inseguitori. In caso contrario, Altair dovrà vedersela con persone inclini a bloccargli la strada e a richiamare l'attenzione delle guardie.

La popolazione reagisce alla presenza di Altair come ci si aspetterebbe. Entrate in città in sella al vostro cavallo e avrete l'attenzione dei presenti. Impennate il destriero sulle gambe posteriori e la gente scapperà impaurita

Come le corde di un burattinaio, i quattro tasti frontali controllano in chiave context sensitive specifiche parti del corpo di Altair (testa, braccio armato, braccio disarmato e gambe), con uno dei dorsali a fare da modificatore dell'intensità dell'azione. È un sistema che al tempo stesso amplifica il numero di animazioni eseguibili e diminuisce quello dei comandi da imparare. Ad esempio, premere sul tasto che controlla il braccio disarmato quando si ha qualcuno davanti significa spostarlo lateralmente con violenza, ma fare la stessa cosa tenendo premuto il dorsale vede Altair muoverlo gentilmente da parte.

Ma questo è, purtroppo, solo un esempio. Ce ne sarebbero decine da fare così come ci sarebbe altro da dire per meglio spiegare le ragioni che hanno visto *Assassin's Creed* meritarsi il titolo di miglior action adventure game dell'E3. Ma lo spazio è, perdonate il cliché, tiranno, e **Videogiochi** non può che rimandare ad un prossimo numero per gli approfondimenti del caso.



L'abilità del team in materia di animazioni è cosa nota, ma il particolare sistema di controllo unito alla libertà 'scalatoria' concessa dagli scenari di *Assassin's Creed* la metterà senz'altro a dura prova

SISTEMA: **PS3**
PRODUTTORE: **UBISOFT**
SVILUPPATORE: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGINE: **CANADA**
DATA D'USCITA: **MARZO**

**Terra santa**

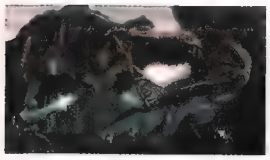
**Il mondo di *Assassin's Creed* si compone di tre grandi città liberamente esplorabili in cui hanno corso le varie missioni che Altair avrà l'incarico di portare a termine. Le immagini distribuite da Ubisoft si riferiscono alla città di Acco, caratterizzata da tonalità bluastre e da una massiccia presenza di soldati crociati. Damasco, invece, è dominata da colori brillanti, lussureggianti moschee e affollatissimi mercati, mentre Gerusalemme è un melting pot di culture e religioni. Le tre città sono collegate da campagne e deserti percorribili a cavallo o accodandosi a carovane che permettono di ridurre i tempi di viaggio.**

SISTEMA: **360, PS3**
PRODUTTORE: **BUENA VISTA GAMES**
SVILUPPATORE: **PROPAGANDA GAMES**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **2007**

# Turok

## Fogliame, dinosauri ed armi ultrapotenti: il DNA primordiale della celebre saga mette radici nella next generation

**Le ostili forze speciali sostengono una dittatura che il commando guidato da Joseph ha la missione di rovesciare. Nel futuro, come nel presente, la democrazia rimane tra i beni più esportati**



**L'entrata in scena della giurassica fauna locale stravolge completamente gli equilibri delle battaglie: chiunque, in momenti simili, vuole sembrare il miglior amico del tirannosauro**

Il *Turok* che si appresta a balzare nelle selve della prossima generazione è un *Turok* assai diverso da quello di un tempo. Non ne è parente, non ne è amico, forse appena un vago conoscente. Con l'acquisto della licenza da parte di Buena Vista nel maggio 2005, la serie, dopo i discutibili esiti di *Turok Evolution*, è completamente passata di mano: Propaganda Games annovera elementi dai background più vari (e spesso altisonanti: *Prince of Persia*, *Quake 4*, *Battlefield 2*), ma che con *Turok* davvero hanno poco a che fare. E le ipotetiche conseguenze che erano naturalmente supponibili, ad uno sguardo ravvicinato, diventano abbagliante evidenza.

*Turok* ricomincia letteralmente da zero: azzerato il background narrativo e cestinate le Lost Land, la serie parte da presupposti che ricordano *Unreal*, e dozzine di successivi altri titoli. Joseph Turok, abbattuto con la sua astronave su un pianeta sconosciuto, dovrà sopravvivere misurandosi con squadre della morte altamente addestrate e con la mostruosa fauna del luogo. La parentela con *Unreal* non s'arresta ai presupposti, e coinvolge l'ultimo, prestante motore di Epic Games, che romba furiosamente sotto al cofano del nuovo *Turok*.

E la massiccia introduzione di armi futuristiche e veicoli non può che ricordare, per non peccare di monotonia, una qualsiasi edizione di *Unreal Tournament*. Edificati i suddetti presupposti di tecnica e setting, Propaganda condisce il tutto ad ampie cucchiaiate con i due ingredienti a cui è deputato l'onere di non rendere il franchise del tutto irriconoscibile: verzura e dinosauri.

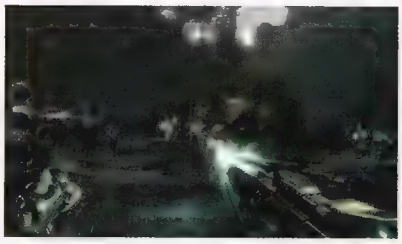
La miscela che ne deriva è indubbiamente disorientante ma, da quanto **Videogiochi** ha potuto osservare, per nulla sgradevole. I nemici trasmettono una notevole aggressività, il senso d'ansia e frenesia del combattimento è ben reso; l'arsenale ruggente e appagante.

Quello che gli sviluppatori sembrano considerare il fattore chiave e distintivo della loro creazione è l'infittirsi delle variabili tattiche disponibili allorché Joseph si trova ad affrontare delle minacce composite: l'irrompere sulla scena di dinosauri o altri animali pericolosi determina infatti situazioni violente e caotiche ove un giocatore abile sarà nelle condizioni di scatenare con l'abilità di un pianista le IA dinamiche nemiche in modo da spingerle ad annientarsi reciprocamente, sottraendosi nel contempo a pericolose ritorsioni grazie ai noti e consueti dettami dello stealth gaming.

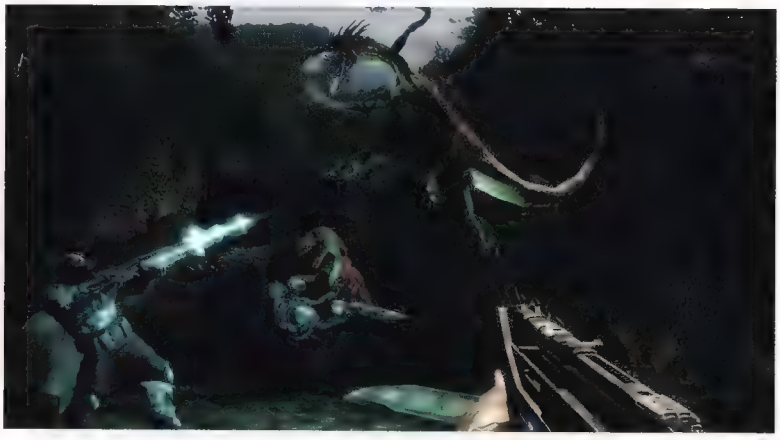
È in gran parte su questo fazzoletto di campo che Propaganda Games gioca la sua partita: l'implementazione di intelligenze artificiali realmente dinamiche in modo ampio e ben strutturato potrebbe impreziosire in modo determinante la struttura ludica di *Turok* e, interrogati in merito, gli sviluppatori si sono dichiarati consci della necessità di lavorare con impegno sulla questione, e ottimisti in merito agli esiti di tale sforzo. **Videogiochi**, positivamente impressionata e completamente ricoperta di tinta mimetica foliare, non può che augurarsi che Propaganda Games riesca nel proprio intento.

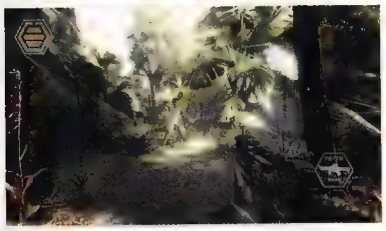
### Caccia vecchio stile

**Accanto alle consuete routine blastatorie, gli sviluppatori di *Turok* promettono di rendere possibile e talvolta preferibile un approccio più riconducibile alle caute abitudini della pratica venatoria, grazie alla reintroduzione di alcune tipiche armi della serie, come l'arco e le armi da taglio. Pur in mezzo a tanto stravolgimento, ai fan di *Turok* potrà forse presentarsi, talvolta, la possibilità di operare secondo la propria ormai decennale tradizione.**

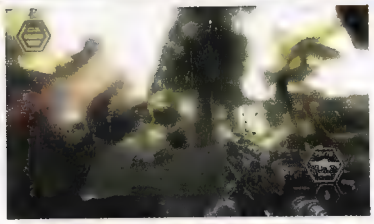


**L'adesione di Propaganda Games agli standard dello sparatutto moderno ha come conseguenza inevitabile la presenza di alleati e di veicoli in notevole quantità**





Un indigeno appena arresosi. Durante la presentazione a porte chiuse, il tentativo di uccidere avversari ormai inoffensivi generava degli strani disturbi a schermo, dovuti probabilmente agli effetti della droga



# Haze

## Free Radical incattivisce la sua abituale verve ironica mascherando da FPS una feroce derisione di questi tempi di facile interventismo

SISTEMA: **PC, PS3, 360**
PRODUTTORE: **UBISOFT**
SVILUPPATORE: **FREE RADICAL**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **MARZO 2007**

**Darek Littlewood**, team leader di Free Radical, pare avere le idee chiare su quali siano i margini obbligati di miglioramento degli FPS moderni. La duplice presentazione accessibile alla stampa sullo showfloor dell'E3 forniva una visione stereoscopica e diversificata di *Haze*, e dalle prime impressioni che è possibile trarne, per avere veramente una visione chiara di questo affascinante videogioco non sarebbero state sufficienti neppure cinque prospettive.

*Haze* è contemporaneamente un massiccio motore grafico indipendente, un tentativo di porre freno alle concessioni rambistiche che rendono la maggior parte degli FPS estranei alla natura del combattimento reale, un esperimento di narrativa dalle tematiche attuali e, infine, un tentativo di utilizzo sinestetico e metareferenziale del medium videogioco.

Recluta di una multinazionale paramilitare chiamata Mantel Corp, il protagonista si troverà ad esportare caricatori e caricatori di democrazia di grosso calibro in angoli più o meno sconosciuti del pianeta, il tutto sotto il controllo chimico di una droga eccitante chiamata genericamente 'Haze'.

Liquidato il notevole motore grafico con un 'ottimo', Littlewood insiste sull'argomento 'plausibilità' dicendo: "È un fattore chiave che i nemici siano terrorizzati, e che invece di agire in modo robotico combattano disperatamente per salvarsi la vita". Free Radical ha dedicato molte risorse alla creazione di un credibile background storico per ogni singolo commilitone o nemico che il protagonista si troverà ad incontrare. "La cosa terribile della guerra non è il sangue che viene sparso, ma sapere a chi appartiene quel sangue", sottolinea Littlewood durante la sessione di gioco condotta a porte chiuse.

Nella stanza di presentazione attigua, intanto, al termine di una finta e rumorosa sessione di reclutamento, alcuni standisti vestiti da militari stanno simulando un collegamento 'live' con un plotone della Mantel dispiegato in una giungla del Sud America per abbattere un'ipotetica dittatura ("a brutal, bruuuutal dictatorship", dice con cartoonesco disgusto il reclutatore capo). Dopo un rapido e trionfale scontro, un indigeno urla disperatamente la propria resa, e viene immediatamente falciato con larga sovrabbondanza di colpi. Imbarazzatissimi, i reclutatori chiudono il canale video e sorridendo assicurano che disfunzioni simili accadono rarissime volte, che la 'Haze' funziona e che lo scopo di Matel Corp. é di migliorare il mondo. Ma come suggerito dal trailer che veniva proiettato all'esterno, pare che ad un certo punto le disfunzioni diventino troppe, e che il protagonista, pur imbottito di droga, non sia più disposto a tollerarle.

"Nel corso della missione, il protagonista proverà diversi stati d'animo: i filtri ed il postprocessing daranno una particolare connotazione allo scenario a seconda delle sue emozioni, consentendo anche diverse letture di un posto già visitato". Free Radical pare conscia del fatto che i nuovi hardware non consentano solo un vertiginoso incremento di poligoni, ma anche l'introduzione di tecniche atte a conferire all'immagine una connotazione artistica, tecniche mutuate dalla fotografia e dalla cinematografia. Il tutto al fine di servire nel migliore dei modi l'immedesimazione, e la potente struttura narrativa nascosta appena sotto la pelle di *Haze*. Allo stesso fine sarà rivolto l'utilizzo di espedienti videoludici tradizionalmente privi di qualsivoglia significato contenutistico. Littlewood: "Il cadavere che avete visto svanire prima non dipendeva da una limitazione del motore grafico, ma da esigenze narrative di cui ora preferiamo non parlare". **Videogiochi** può supporre che il soldato, imbottito di droga e tenuto sotto controllo, rimuova anche visivamente il ricordo di azioni traumatiche o spiacevoli.

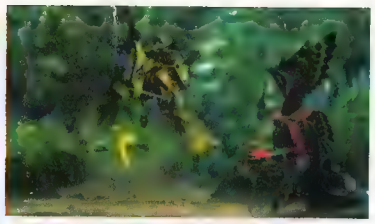
*Haze* sembra riprendere un percorso che dall'uscita di *Half-Life 2* era rimasto interrotto, ovvero l'evoluzione artistica e contenutistica dei videogiochi in prima persona. Tra meno di un anno sarà possibile analizzare gli esiti di questo promettente e coraggioso tentativo.

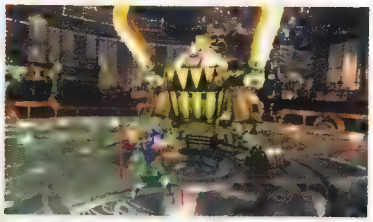
### Narrativa in multiplayer

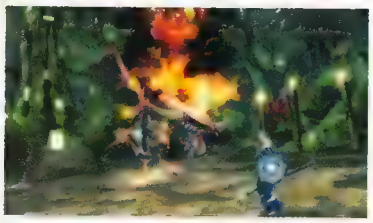
**"Avanzando nella modalità single player si percorreranno luoghi dove la battaglia è già avvenuta, e ci sarà della gente che racconterà gli eventi. Ci sarà un collegamento tra questi eventi e le battaglie condotte in mutiplayer, in modo che l'universo di *Haze* rimanga coerente". Darek Littlewood pare essersi lanciato in un'altra scommessa, ovvero avvicinare i mondi (storicamente distanti) del multiplayer e del single player dal punto di vista narrativo.**

Pur non raggiungendo lo stupefacente fotorealismo di *Crysis*, la giungla di *Haze* è ottimamente ricreata, in particolare per quanto concerne la resa della luce e dell'umidità

Una dropship Mantel in allontanamento: *Haze* sarà costituito da una serie di missioni in rapida successione, senza 'ritorni alla base' che interromperebbero la continuità degli eventi



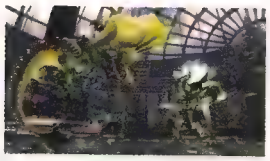




SISTEMA: **PS3**
PRODUTTORE: **SCEI**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **NOVEMBRE**

# Eye of Judgement

## Sony introduce il primo videogioco casalingo basato sull'augmented reality



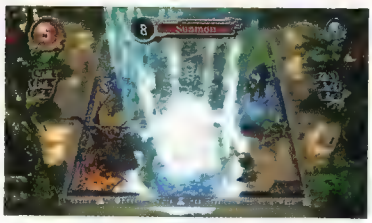
**Differenze estetiche e comportamentali forniranno ai giocatori indizi sulle caratteristiche delle creature e sul modo migliore per impiegarle in battaglia**

Talvolta le idee più interessanti nascono per caso. È lo stesso **Yusuke Watanabe**, producer di *Eye of Judgment*, ad ammetterlo: "Stavamo sperimentando la tecnologia alla base del nuovo modello di EyeToy quando ci siamo resi conto che una delle applicazioni testate aveva tutto il potenziale per essere sviluppata in un gioco vero e proprio". E non si può che riconoscere la lungimiranza di Watanabe, dal momento che *Eye of Judgment* è stata una delle applicazioni tecnologiche più intriganti dell'E3.

Sotto lo sguardo vigile di un EyeToy orientato verso il basso, due giocatori si contendono una griglia di tre blocchi per tre ponendovi a turno le carte rappresentative delle creature in loro possesso. Sono carte non dissimili da quelle maneggiate in giochi come 'Magic: The Gathering' o 'Yu-Gi-Oh!', ma provviste di appositi codici e indicatori che permettono alla telecamera di leggerne natura e posizione sulla griglia. Grazie a queste informazioni, *Eye of Judgment* dà forma poligonale allo scontro cartaceo, materializzando su schermo tanto le creature quanto i rispettivi attacchi. I comandi vengono impartiti tutti fisicamente, senza mai mettere mano al controller: basta trascinare una carta con le dita perché l'EyeToy istruisca di conseguenza la creatura corrispondente a video. Un colpetto sul capo e parte l'attacco. Intanto, i blocchi della griglia 'reale' assumono nel loro riflesso digitale una pigmentazione rossa o blu a seconda dello schieramento che le domina. Vince il primo che riesce a portare il proprio colore su almeno cinque dei nove blocchi in cui è suddiviso il campo d'azione.

Prevedibilmente, le varie creature si distinguono per specifici attributi. Quelle appartenenti alla classe del legno possiedono la capacità di abbattere le difese del nemico laddove quelle d'acqua hanno maggiori probabilità di evitare gli attacchi. Le creature di fuoco sfoggiano le magie offensive più devastanti mentre quelle di metallo eccellono in quasi tutte le abilità, una supremazia controbilanciata da una quantità di esemplari sensibilmente inferiore rispetto a quelli appartenenti alle altre tipologie.

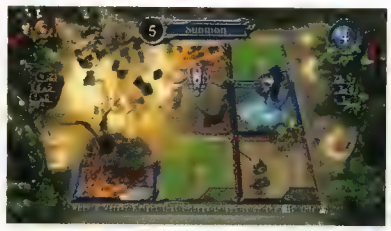
Attualmente in sviluppo presso gli studi nipponici di Sony, *Eye of Judgment* dovrebbe essere ultimato in tempo per il lancio di PlayStation 3, almeno in Giappone. Oltre ad un mazzo di 100 carte (fra creature e spell), la confezione conterrà uno speciale supporto su cui collocare EyeToy per inquadrare agevolmente la griglia dall'alto. Il problema è capire dove montarlo in casa.

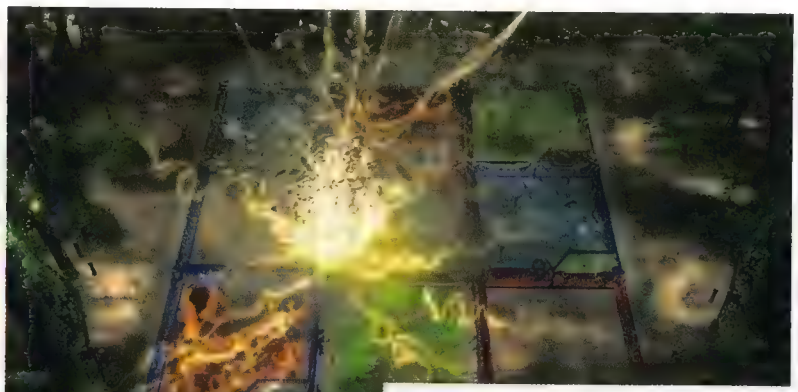


**Alcune carte contengono spell in grado di attribuire o modificare le qualità elementali della casella su cui vengono applicate. Allorché una creatura dello stesso elemento si collochi in corrispondenza di questa, l'efficacia dei suoi attacchi risulterà superiore**

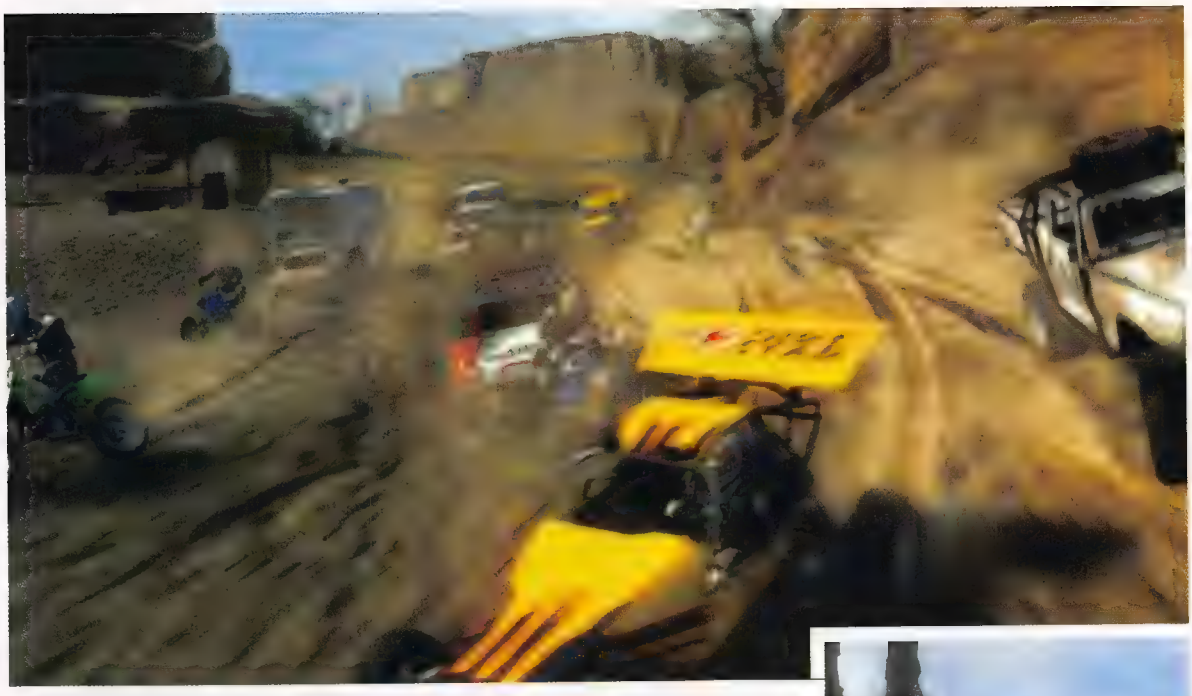
### Online eye

**L'ambiente online di *Eye of Judgment* supporterà la sfida a distanza fra due giocatori e il download di nuove creature. Restano tuttavia ancora forti perplessità circa la sua implementazione. Innanzitutto non è ancora chiaro come sarà possibile avvantaggiarsi delle unità scaricabili, vista la necessità di possedere le carte materialmente. Watanabe ha ammesso di essere ancora in cerca di una soluzione al problema. Il secondo interrogativo riguarda l'eventualità che i giocatori online barino sostituendo le carte del proprio mazzo secondo necessità. Anche in questo caso non è stata fornita una risposta precisa, solo l'assicurazione che verranno adoperate tutte le misure necessarie perché le partite in rete si svolgano in un clima di assoluta correttezza.**





**L'EyeToy utilizzato da Sony per la dimostrazione di *EOJ* è quello di nuova generazione, in grado di 'leggere' immagini a 60 fotogrammi al secondo. Il supporto del precedente modello non è però stato escluso categoricamente**



La modalità online prevede un massimo di 16 partecipanti. "Optare per il veicolo giusto è ancora più importante che nel gioco in singolo", suggerisce Smith. "Non è saggio andare in moto quando hai 15 autotreni contro"

# Motorstorm

## Evolution Studios in equilibrio tra realismo e finzione al servizio del divertimento

L'idea di *Motorstorm* è tutta nel nome della schermata di selezione del veicolo: 'Weapon selection'. Più che un gioco di guida, il primo titolo di Evolution Studios per PS3 è un gioco di combattimento, il proprio mezzo è l'arma e il tracciato l'arena. L'uso della forza non è un optional. "Quello che stiamo cercando di realizzare è un gioco di guida off-road incredibilmente brutale", premette **Pete Smith**, senior producer del progetto. Cercare di schiacciare, far ribaltare e spingere fuori strada gli altri piloti è qui una necessità. Oltre che fonte di godimento: "Vogliamo un'azione così intensa che sia in grado di far succedere sempre qualcosa attorno al giocatore, che lo tenga costantemente teso sul bordo della sedia senza concedergli un solo attimo di respiro". E se già la demo provata da **Videogiochi**, con i suoi sette partecipanti su pista confermava l'intento dichiarato di Evolution, non è difficile immaginare l'inferno che si scatenerà quando un massimo di venti piloti si contenderanno la vittoria nella versione definitiva.

Tra motociclette, jeep, buggy, ATV e autocarri, sono sette le categorie di veicoli selezionabili, ciascuna caratterizzata da distinti attributi prestazionali, ma non è questo il punto. La novità di *Motorstorm* sta nel fatto che ogni tipologia partecipa alle competizioni congiuntamente alle altre: mezzi leggeri e pesanti, lenti e veloci. Tutti insieme nel fango e fra le rocce. Ciò che impedisce ai veloci di vincere sui lenti e ai pesanti di fare altrettanto sui leggeri è la conformazione di ogni tracciato, frutto dell'intreccio di 'condizioni stradali' che favoriscono mezzi specifici. Se è vero che un autocarro può travolgere una moto da cross, è vero anche che una moto da cross può saltare su un costone roccioso inaccessibile all'autocarro. Se una jeep può percorrere il letto fangoso di un fiume senza perdere troppa velocità, una buggy dovrà evitare di caderci mentre percorre il tratto asciutto che lo costeggia.

Meglio non dare mai nulla per scontato in *Motorstorm*, neanche quando si possieda una certa familiarità col tracciato. Man mano che la gara procede, infatti, i veicoli lasciano solchi sul terreno, deformandolo permanentemente. Il motore fisico tiene conto di questo rispondendo con una vieppiù problematica manovrabilità dei mezzi. Gli urti non si limitano a produrre ammaccature sulle lamiere, ma le distorcono e le frantumano, sparpagliando nuove insidie sul tracciato. Baracche, cataste di legno e altri elementi scenografici eventualmente travolti dagli spasmi della bagarre partecipano anch'essi all'inasprimento della lotta modificando le condizioni del tracciato con una sana dose di detriti. "Vogliamo che il giocatore non sappia mai cosa aspettarsi, che provi la sensazione di trovarsi su una pista diversa giro dopo giro", dice Smith.

La demo provata all'E3 sembra confermare tutte le potenzialità in fatto di gameplay, lasciando particolarmente impressionati dalle dinamiche soggiacenti al comportamento dei veicoli e del fango. Sebbene al momento appaia distante dal miraggio mostrato alla conferenza Sony dello scorso anno, quando le gare accoglieranno i venti partecipanti previsti e la visuale in soggettiva (rigida e provvisoria nella demo) restituirà la sensazione di 'esserci' in cui confidano gli sviluppatori, non c'è ragione di temere che *Motorstorm* non possa offrire un'esperienza altrettanto euforica.

La diversa mobilità dei veicoli dev'essere sfruttata a proprio vantaggio scegliendo il più idoneo tra i percorsi intestini ad uno stesso tracciato, ciascuno diverso dagli altri per estensione, conformazione e tipo di superficie

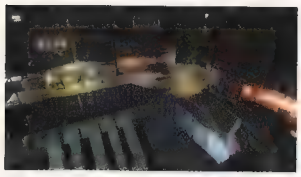
In seguito ad un incidente letale si avvia automaticamente una sequenza in slow-motion che enfatizza l'esito dell'impatto. Quindi si viene rigenerati automaticamente al centro della carreggiata. Per la vittima significa aver perso solo pochi secondi

SISTEMA: **PS3**
PRODUTTORE: **SCEE**
SVILUPPATORE: **EVOLUTION STUDIOS**
ORIGINE: **EUROPA**
DATA D'USCITA: **NOVEMBRE**

### Realtà irreale

**"Con *Motorstorm* vogliamo offrire un notevole spessore strategico, ma che non risulti troppo complesso da comprendere e gestire", confida Smith. "Il nostro scopo è semplicemente quello di offrire al pubblico un gioco divertente, non una simulazione. Gli aspetti troppo realistici che potrebbero generare frustrazione verranno smussati". È questa una delle ragioni per cui i danni subiti non compromettono il sistema di guida.**

Estacado è tanto più forte quanto più si trova immerso nell'oscurità, ragion per cui è consigliabile distruggere le fonti di luce



SISTEMA: **360, PS3**
PRODUTTORE: **2K GAMES**
SVILUPPATORE: **STARBREEZE STUDIOS**
ORIGINE: **SVEZIA**
DATA D'USCITA: **ND**

# The Darkness

**Dopo il sottovalutato The Chronicles of Riddick, Starbreeze medita la rivincita con uno sparatutto che promette di oscurare gli FPS rivali**

**In coincidenza di una cutscene o dialogo, la visuale è sostituita da una in terza persona proprio come avveniva in *The Chronicles of Riddick* per Xbox. Tuttavia Starbreeze ha migliorato il proprio sistema di motion capture introducendo una tecnica battezzata col nome di 'Vo-cam'. Le animazioni facciali degli attori in carne ed ossa sono state acquisite contemporaneamente ai movimenti e alle posture assunte da questi, a beneficio della naturalezza delle conversazioni.**

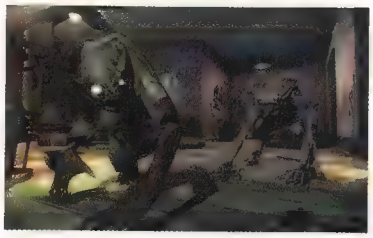
Mostrato a porte chiuse in un angolo dello stand 2K Games, *The Darkness* è uno sparatutto in prima persona incentrato sulla storia di Jackie Estacado, sicario per conto della famiglia mafiosa Franchetti. Starbreeze precisa che sebbene sia stata scritta in collaborazione con l'autore del fumetto omonimo, Paul Jenkins, la storia del gioco è solo 'liberamente ispirata' a quella edita dalla casa editrice Top Cow, concedendosi alcune licenze significative, ma per il momento ignote.

Ciò che non cambia sono i poteri oscuri di cui Estacado è in possesso e la violenza che permea la vicenda. Dal suo corpo si dirama una coppia di tentacoli che, sotto il controllo diretto del protagonista, si trasformano in appendici mobili dalla straordinaria potenza distruttiva e dalle molteplici applicazioni. Grazie ad essi Estacado solleva oggetti pesanti come cassonetti e auto per scagliarli con nonchalance contro i suoi nemici, persino quelli in volo. Nella sequenza mostrata all'E3, una volante della polizia veniva scaraventata all'indirizzo di un elicottero facendolo precipitare con effetti sommamente distruttivi e spettacolari nell'ambiente di gioco. Va da sé che i tentacoli sono perfettamente in grado di stritolare o impalare un comune essere umano. Meno scontata, invece, è la facoltà di avvolgere la preda e assorbirla come elemento nutritivo. In aggiunta, i tentacoli sono come occhi per il loro signore, che li impiega alla stregua di una spy-cam facendoli scivolare lungo condotti di ventilazione per sbirciare all'interno di stanze collocate altrove.

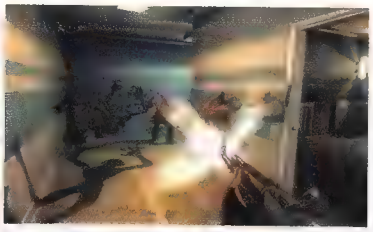
L'anti-eroe di *The Darkness* non è tuttavia solo nella sua opera di sterminio. Egli può infatti invocare i 'darkling' (piccole creature demoniache armate di 'utensili' rudimentali ma sanguinosamente efficaci come seghe e martelli pneumatici), lasciando a loro il compito di eliminare i nemici presenti in zona. L'entourage infernale stimola anche il ricorso a tattiche più elaborate frutto della collaborazione con i darkling, servendosi di loro come diversivo per distogliere le attenzioni da sé. Le stesse vittime di Estacado possono essere convertite in nuovi darkling al suo servizio.

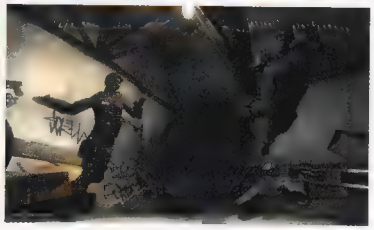
Un'altra abilità speciale consiste nella creazione di un buco nero capace di risucchiare tutti gli avversari e parti dell'arredamento presenti entro un certo raggio, ripulendo di fatto l'area di gioco. L'effetto di distorsione è stupefacente (e trattandosi di Starbreeze non c'è da restarne sorpresi) così come la solidità del motore fisico che sorregge l'azione.

I poteri oscuri implementati in *The Darkness* sembrano fatti apposta per esplorare le risorse tecniche delle console di nuove generazione. Impossibile immaginare tutte le possibilità di gameplay emergente consentite da tentacoli e darkling sugli hardware di vecchia generazione. Starbreeze ne è consapevole e non intende sprecare l'occasione di realizzare il primo vero FPS degno della next-gen.



**Un po' come le trasmissioni radiofoniche di *GTA*, ogni televisore del gioco può essere acceso e sintonizzato su diversi canali infarciti di programmi realizzati ad hoc dagli sviluppatori. Ci sono anche i cartoni animati, particolarmente apprezzati dai darkling**

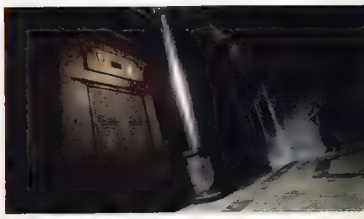




**La prima cosa che salta all'occhio di *The Darkness* è la totale assenza di HUD, barre di energia, indicatori speciali e mediatori del genere. Una caratteristica difficilmente inedita, ma insolita in uno sparatutto**

Lo sfoggio di routine fisiche alla base della spettacolare sequenza d'apertura non ha finalità puramente estetiche, ma influisce pesantemente sul gameplay, con Carnby che afferra un cavo, lo utilizza a mo' di liana per dondolarsi da una parte all'altra o come una corda d'arrampicata, facendo leva sul peso del proprio corpo per liberarlo dai blocchi di cemento in cui è impigliato

Oltre a ferite e colpi di ogni tipo, Carnby dovrà evitare di contrarre una non meglio precisata infezione letale. In assenza di un qualsivoglia indicatore di energia, l'unico modo per assicurarsi della salute del protagonista sarà quello di osservare i segni sul suo volto



# Alone in the Dark: Near Death Investigation

## Non paga di aver traghettato il franchise Test Drive su next-gen, Eden Games recupera la serie AITD e la porta a fare un giro nel parco

New York. Un palazzo inizia a crollare, le sue pareti si accartocciano come fossero di carta stagnola, i soffitti collassano e pezzi di cemento precipitano sulla Fifth Avenue come chicchi di grandine. Nel mezzo un uomo, intento a cercare una via di fuga, impegnato a volare su rampe di scale e appeso a cavi dell'elettricità penzolanti, mentre tutt'intorno a lui la struttura viene avvolta dalle fiamme.

Per essere un survival horror, l'ultimo episodio di *Alone in the Dark* offre un prologo piuttosto inusuale. Niente zombi, niente isole avvolte dalla nebbia, niente foreste misteriose. "Vogliamo raccontare una storia credibile", spiega **Nour Polloni**, producer di Eden Games, "far sembrare possibile che finora ci abbiano sempre raccontato bugie sul vero contenuto di Central Park". Una ricerca della credibilità che ha spinto il team a rendere plausibile anche il tema del soprannaturale. "In *Near Death Investigation* parliamo della vita dopo la morte, ma non lo facciamo a casaccio", prosegue Polloni. "Abbiamo approfondito diversi credi religiosi e culturali, utilizzando i loro elementi per far pensare al giocatore: 'Magari qualcosa del genere potrebbe davvero esistere'".

Ambientazione moderna, quindi, e setting realistico per agevolare il legame fra giocatore e avatar. E azione. Tanta azione. "Non ho visto il film di *Alone in The Dark*", dichiara **David Nadal**, la director del gioco, "ma se dovessimo scegliere una pellicola da cui abbiamo preso ispirazione direi 'L'Inferno di Cristallo'. L'abbiamo analizzato un frame alla volta: è una storia di sopravvivenza perfetta, anche se non ci sono elementi soprannaturali". Come nel blockbuster con Bruce Willis, il protagonista Edward Carnby dovrà fare particolare attenzione al fuoco, utilizzandolo a proprio vantaggio e facendosi largo all'occorrenza con un estintore. Interessante, al proposito, il sistema di controllo ideato dal team francese, con gli oggetti che possono essere afferrati mediante stick destro e successivamente utilizzati come scudo, roteati per centrare un nemico o portati sopra la testa per sferrare un colpo letale. "Potrete fare tutto il danno che volete con un singolo oggetto", assicura Polloni.

Oltre che al cinema, Eden guarda con evidente attenzione anche alla televisione, più precisamente al successo delle ultime serie americane. *Near Death Investigation* è infatti composto da 'episodi' di 45 minuti l'uno, tutti a se stanti, ma collegati da un unico filo conduttore. "È la struttura ideale per i nostri livelli", prosegue Nadal. "Ogni episodio fornisce al giocatore un inizio e una fine ben definiti, con un colpo di scena, una rivelazione inaspettata e un apice".

Se un simile esoscheletro appare quantomeno inusuale, ancora più sorprendenti sono le voci che vogliono Carnby impegnato in ripetute fasi di guida all'interno del gioco. Il team non conferma e non smentisce, ma Nadal rivela: "L'idea di base è stata quella di rompere ogni regola. Non mi piace più l'idea di un genere predefinito e credo dovremmo concentrarci maggiormente sull'esperienza. Se riusciamo nel compito che ci siamo prefissati, potremmo innescare una tendenza che non si limiti ai survival horror. Quando abbiamo iniziato *Kya: Dark Lineage* volevo avere un team che lavorasse sugli action adventure e un team che si occupasse dei giochi di guida, perché desideravo miscelare guida e azione in futuro. E per la cronaca, questo prima che arrivasse *GTA* [risate]. Adesso questa miscela esiste già, ma potremmo andare oltre, sbarazzarci delle etichette che definiscono i generi. E con *Near Death Investigation* vogliamo fare un buon gioco horror e basta".

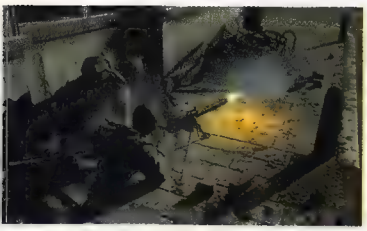
Creare un'atmosfera intensamente minacciosa non ha richiesto un particolare sforzo di fantasia ai grafici di Eden Games: "Siamo andati a Central Park quand'era buio, circa un anno dopo aver iniziato il progetto, ed è stato terrificante. C'è della gente davvero strana là dentro di notte", ricorda Nadal. Il team ha ricreato il polmone verde di New York con l'ausilio di rilevatori GPS, proponendo versioni 'leggermente modificate' di strutture come il Belvedere Castle, il distretto di polizia del parco e il Metropolitan Museum of Art

SISTEMA: **360, PS3, PC**
PRODUTTORE: **ATARI**
SVILUPPATORE: **EDEN GAMES**
ORIGINE: **FRANCIA**
DATA D'USCITA: **2007**

### Ritorno alle origini

**"Per noi questo è il proseguimento del primo *Alone in the Dark*". La dichiarazione di Nadal non può che destare curiosità, considerando lo strappo brutale venutosi a creare fra Atari e il creatore della serie, Frederick Raynal, proprio al termine della creazione del primo episodio (cfr. VG016) "Questa rottura è un peccato, ma [Frederick] è un buon amico e nel corso di questi anni abbiamo discusso un sacco sulla filosofia del game design. Nel nostro team c'è parte dello spirito alla base del primo *Alone in the Dark*: per me il primo episodio è stato quello davvero rivoluzionario. [Con *Near Death Investigation*] volevamo staccarci nettamente dai seguiti e mostrare cosa poteva essere davvero *Alone in the Dark*".**

*Hell's Highway* consente di imporre alle proprie truppe l'avanzata silenziosa, in modo da guadagnare una posizione favorevole senza che spari accidentali rivelino alle truppe nemiche il pericolo incombente



# Brothers in Arms: Hell's Highway

**Di anno in anno, di sistema in sistema, di battaglia in battaglia, l'oscuro e sanguinoso lavoro della fanteria**

SISTEMA: **360, PC, PS3**
PRODUTTORE: **UBISOFT**
SVILUPPATORE: **GEARBOX SOFTWARE**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **2007**

**Tracce d'umanità**

*Hell's Highway*, in linea con i suoi predecessori, sembra incline a mostrare il lato umano dei soldati, presentati come persone capaci di isteria, umorismo e banali errori: curiosamente, nei videogiochi vedere un compagno scivolare mentre scavalca un muretto è merce alquanto rara. La presenza di civili, intrappolati nella città durante l'operazione Market Garden e in massima parte rannicchiati negli scantinati delle case, costituisce invece un interessante elemento di novità.

Gearbox Software continua la propria lenta e sudata corsa verso Berlino, ambientando il prossimo episodio di quella che ormai è la sua serie-bandiera durante la sfortunata operazione Market Garden con la quale gli Alleati speravano di aprirsi un'autostrada verso il cuore del Terzo Reich, e che si risolse invece in un sonoro fallimento.

Abbandonate le bocages e le campagne ondulate della Normandia, i fanti comandati da Baker dovranno muoversi nel più urbano e pianeggiante contesto di Arnhem, Olanda, nel tentativo di conquistare e tenere fino al sopraggiungere di rinforzi i celeberrimi ponti indispensabili al passaggio delle forze pesanti in terra nazista. Non è dato sapere se, con uno sforzo di coerenza storica, Gearbox Software rispetterà i mesti esiti che di questa operazione la storia ha tramandato, e in effetti viene da chiedersi se sia commercialmente pagante o accettabile che un videogioco si concluda con la dichiarazione della sostanziale inutilità di tutti gli eventi in esso contenuti.

In attesa di fare luce su questo, ciò che è evidente sono la cura e la perizia riposte nella creazione di un nuovo e convincente motore grafico, che stupisce soprattutto per uso degli effetti particellari e realismo delle animazioni. Nel corso di una missione volta all'annientamento di due batterie contraeree, *Hell's Highway* ha dimostrato di non tradire i tipici tratti dei suoi predecessori: la squadra di fanteria si divide in due fireteam, il primo a diretto supporto del giocatore e il secondo fedelmente asservito alle indicazioni di spostamento e attacco impartite con lo stick destro.

È difficile valutare in che misura *Killzone* abbia influito sul concetto di 'immedesimazione del giocatore' negli FPS, ma certamente alcune soluzioni sono state gradite e assimilate dall'ambiente degli sviluppatori

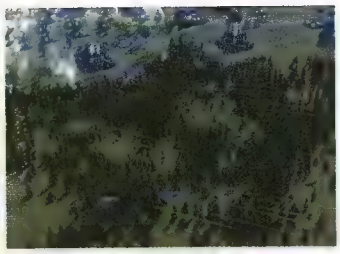
La chiave di lettura di ogni situazione ludica pare non essere cambiata: come sempre, la squadra di supporto rovescia il suo fuoco di saturazione sul bersaglio, che viene aggirato e annientato dalla squadra d'assalto guidata dal giocatore; come sempre, saranno talvolta disponibili dei rinforzi particolarmente robusti grazie ai quali affrontare situazioni ad alto rischio.

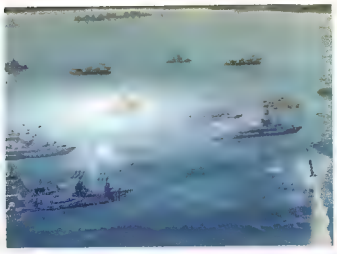
Il motore di gioco e la sapiente fattura complessiva del prodotto non sono in discussione. Quello che semmai è lecito chiedersi è se i limiti più evidenti dei prequel (staticità eccessiva delle forze naziste, struttura troppo lineare e livelli a volte angusti) siano destinati, con il passaggio alla next gen, ad andare incontro a giusta e doverosa estinzione. Il materiale mostrato all'E3, per quanto di ottima fattura, su questi punti non ha purtroppo fatto luce.

Tra le opzioni a disposizione del comandante Baker, oltre alla saltuaria presenza di carri armati di supporto, si è aggiunta una nuova ed efficace cura al problema delle postazioni fisse della Wermacht

Pur avendo la sensazione che il tempo utile per l'introduzione di novità tanto radicali sia ampiamente terminato, **Videogiochi** non può che sperare che i dieci mesi ancora mancanti siano un'occasione per Gearbox Software di dimostrare come 'next gen' non significhi solo texture fotorealistiche e grandiosi effetti di fumo.

*Supreme Commander* consente ai possessori di schede video abilitate la visualizzazione su due monitor. L'assenza di restrizioni circa gli interventi effettuabili all'interno dell'una o dell'altra finestra di gioco rende queste di fatto paritetiche e complementari ai fini delle iniziative





Come ogni aspetto del gioco, anche il trasferimento di rinforzi avviene in tempo reale, con i propri uomini che prendono realmente posto a bordo del veicolo che li trasporterà a destinazione e, se è il caso, sono anche pronti a far fuoco contro bersagli incrociati durante il viaggio

# Supreme Commander

**Per Gas Powered, l'RTS non ha mai tenuto fede alle qualità implicite nella sua definizione. Perlomeno fino all'arrivo di Supreme Commander**

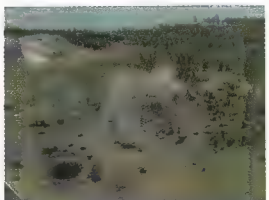
Nonostante i diritti su *Total Annihilation* siano posseduti da Atari, gli autori originali di Gas Powered Games sono alacremente al lavoro su quello che, sebbene non sia il successore ufficiale, può senza dubbio essere considerato quello spirituale. Gli sforzi degli sviluppatori si stanno concentrando nella realizzazione di un RTS diverso dagli altri nella forma più che nella sostanza. Sebbene le novità apportate non sembrino rivoluzionarie qualora valutate singolarmente, è dalla sinergia tra queste che scaturisce un nuovo modo di intendere l'RTS.

Su tutte spicca quella che **Chris Taylor**, l'uomo alla guida della software house situata a Seattle, definisce come uno 'strategic zoom'. "In un normale RTS devi portare il puntatore del mouse all'estremità dello schermo per poter scorrere lungo l'area di gioco", spiega Taylor. "In *Supreme Commander* puoi zoomare verso l'alto allontanando la visuale per farle contenere quanta superficie desideri, fino a comprendere l'intera mappa del mondo". Un'impresa non da poco se si tiene conto che i territori possono estendersi per ben 6;400 chilometri quadrati. In questo modo diventa possibile spostarsi fulmineamente da una parte all'altra della mappa senza soluzione di continuità e applicare in maniera dinamica la strategia prescelta. Questa tecnica, consentita dalla rappresentazione interamente tridimensionale di ogni elemento grafico, ha permesso di risolvere un altro limite ritenuto quasi connaturato al genere: l'impossibilità di selezionare eserciti più grandi della porzione della mappa inquadrata. *Supreme Commander* permette invece di farlo, in aggiunta all'ovvio beneficio di poter passare rapidamente dalla micro alla macrogestione del conflitto.

Secondo Taylor il problema degli RTS, anche recenti, consiste paradossalmente nell'assenza di autentica strategia: "Fino ad oggi si è trattato fondamentalmente di mettere assieme il maggior numero di risorse belliche. Chi ne accumula di più e più in fretta, vince. Il tutto si riduce ad una fredda guerra di numeri, di calcoli statistici". È per questo motivo che non è previsto alcun bilanciamento artificiale delle forze in campo da parte della CPU: *Supreme Commander* vuole essere prima di tutto una simulazione accurata. In altri RTS, quando un soldato fa fuoco, il sistema determina l'abbattimento del bersaglio secondo routine in parte casuali che riducono il confronto a una morra cinese su scala epica. In *SC*, al contrario, il nemico muore solo se il proiettile centra effettivamente il bersaglio. Allo stesso modo, i cannoneggiamenti distruggono solo ciò che effettivamente colpiscono così come sulla precisione di un bombardamento influisce la velocità di moto dell'aereo. Se mai la definizione di real-time applicata al genere ha avuto un senso, *Supreme Commander* intende esprimerla alla lettera.

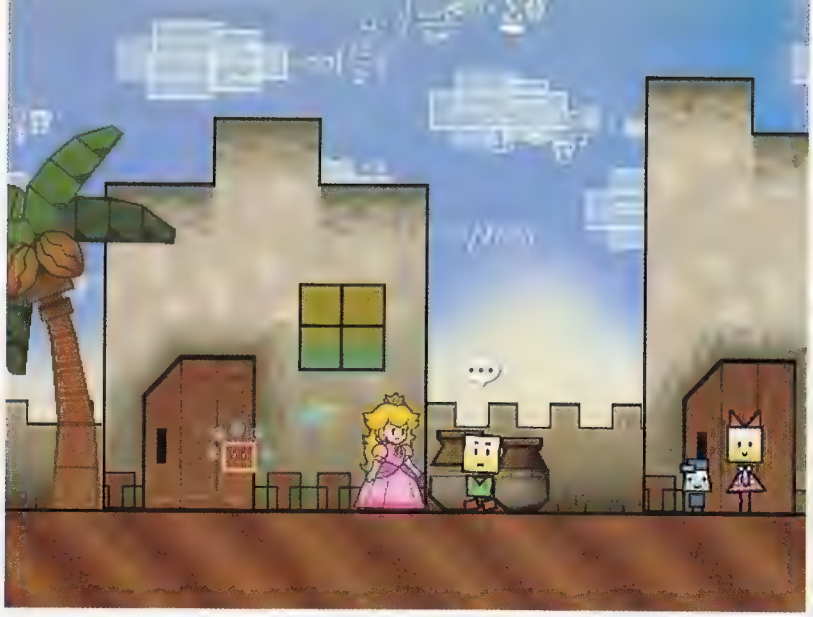
Piuttosto che limitarsi a indicare alle sue truppe la località verso cui dirigersi, l'utente può anche imporre i tempi di marcia in modo da orchestrare attacchi sincronizzati

SISTEMA: **PC**
PRODUTTORE: **THQ**
SVILUPPATORE: **GAS POWERED GAMES**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **Q1 2007**

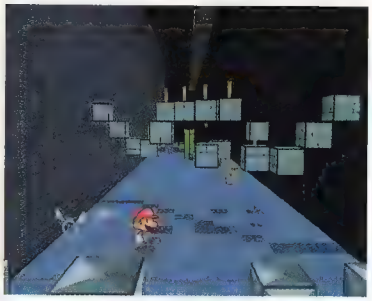


## Conflitti razziali

*Supreme Commander* vede tre razze contrapporsi per la supremazia, ciascuna naturalmente dotata delle rispettive debolezze e punti di forza. Gli esseri umani prediligono l'uso di mezzi bellici terrestri, cingolati o su ruote. Gli Aeons preferiscono invece veicoli in grado di volare e le loro unità di terra vantano potenti mezzi di fuoco, ma difettano in agilità. A questi si aggiungono i Cybrant, umani il cui cervello è stato potenziato mediante innesto di circuiti elettronici. Possiedono una naturale dimestichezza con la tecnologia e sono pedine controllabili più velocemente e con maggior precisione rispetto ai rappresentanti delle altre razze.



Sono previste anche sezioni modellate sulla falsariga di uno shoot'em up, in cui un Mario astronauta volteggia nello spazio aprendosi la strada a colpi di stelline



# Super Paper Mario

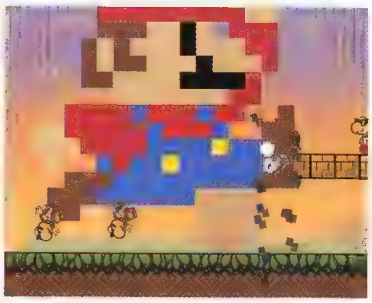
## La futura line-up di GameCube è sottile come un foglio di carta, ma anche insospettabilmente 'solida'

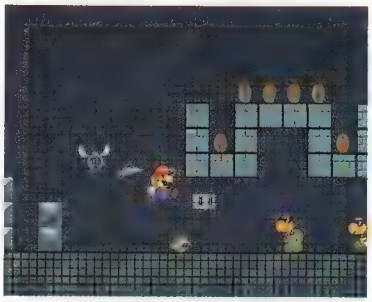
SISTEMA: **GAMECUBE**
PRODUTTORE: **NINTENDO**
SVILUPPATORE: **INTELLIGENT SYSTEMS**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **AGOSTO**

Inutile indorare la pillola: Nintendo ha ormai definitivamente abbandonato GameCube. È evidente che il colosso di Kyoto stia concentrando le proprie energie in direzione di un massiccio supporto per DS, vera miniera d'oro per le entrate di Iwata e soci, e dell'incognita Wii. GameCube non è mai stato mai nemmeno menzionato alla conferenza stampa tenutasi al Kodak Theater lo scorso 9 maggio, così come non vantava una sola postazione giocabile alla fiera Iosangelina. E non certo per insufficienza di spazio a disposizione. Una scelta bizzarra se si considera che in quei giorni era stato reso disponibile sul sito ufficiale un breve video (della durata di soli 26 secondi) relativo ad un nuovo episodio di Mario tanto atteso quanto misterioso.

Sebbene sia il recente *New Super Mario Bros.* ad essere considerato come il successore legittimo dei classici episodi di Mario in 2D, nondimeno *Super Paper Mario* presenta lo stesso tipo di azione a base di piattaforme, tartarughe da schiacciare e monete da raccogliere con un pizzico di enigmaticità. La differenza consiste nella contaminazione con rudimentali elementi da gioco di ruolo che avvicinano il gameplay a quello di un action adventure rappresentato con colori tipicamente marieschi, ma dalle forme essenziali disposte con rigore geometrico. Quello di *Super Paper Mario* è un mondo dove le foglie degli alberi vengono trasfigurate in tessere sovrapposte disposte a formare mosaici variopinti e le nuvole equazioni matematiche sospese su panorami a quadretti. La rappresentazione poligonale dei livelli ha consentito ad Intelligent Systems di sbizzarrirsi nella creazione di sezioni dal game design inedito per un titolo della serie (e non era facile), invertendo la forza di gravità dal basso verso l'alto o spostandola di lato. In tal modo Mario procede verticalmente o a testa in giù in spaccati di gioco che ridestano memorie provenienti da *Strider* o *Venus The Flytrap*.

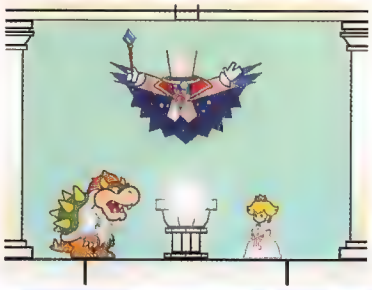
Quando Nintendo decide di sfornare non uno ma ben quattro seguiti di altrettanti titoli che hanno fatto la storia del platform game (*Super Mario Galaxy*, *Yoshi's Island 2*, *New Super Mario Bros.* e *Super Paper Mario*), va da sé che il 2006 potrebbe essere ricordato come l'anno mirabilis per il genere dopo un lungo periodo di tranquillità. Un'aspettativa paradossale se si considera che le line-up previste per tutti i sistemi sia Sony che Microsoft sembrano avere scordato l'esistenza stessa del genere. Tra uno sparatutto in soggettiva e un altro in terza persona, scalda il cuore sapere che non solo Nintendo non abbia alcuna intenzione di abbandonare una delle tipologie fondamentali del videogioco, ma abbia intenzione di rilanciarla in grande stile. D'altronde è quello che Nintendo sa fare meglio.

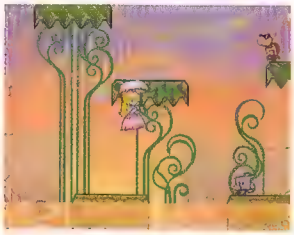




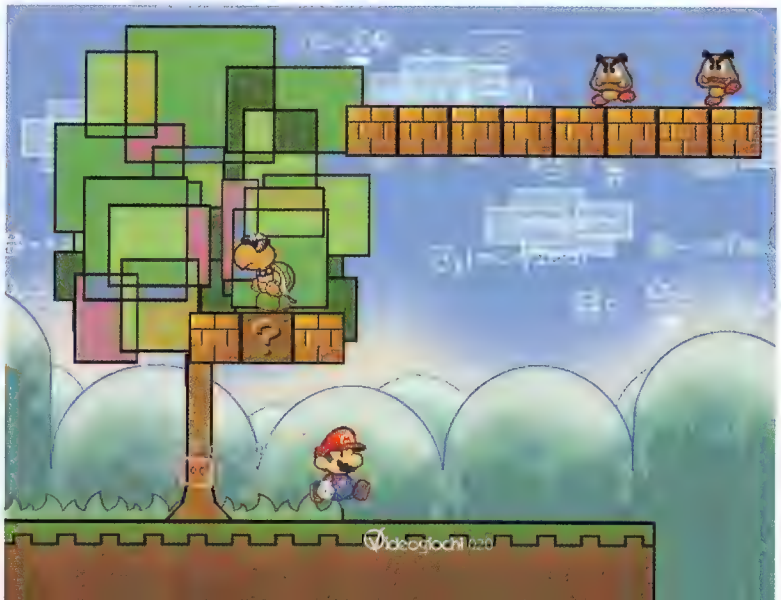
**Mario rubik**

Sebbene *Super Paper Mario* si giochi fondamentalmente come un qualsiasi side scroller 2D, la rappresentazione poligonale dei livelli consente di sfruttare la terza dimensione anche per ruotare il punto di vista di 90° sull'asse orizzontale. L'occhio si colloca direttamente sul piano di gioco per un'inquadratura in stile *Crash Bandicoot*. Il cambiamento prospettico, con finalità tuttora ignote, dovrebbe avvenire in punti prestabiliti e non a discrezione del giocatore.





Oltre ai citati elementi RPG, il sistema di gioco dovrebbe risultare irrobustito anche per la presenza della principessa Peach e Bowser come personaggi controllabili, ciascuno dotato di abilità precipue



Il sistema di combattimento è stato reso ancora più frenetico accelerando lo swapping delle magie, che ora Kratos può integrare più agevolmente in una combo di attacchi fisici. Secondo Balrog, "non c'è quasi più distinzione tra armi e magie dal punto di vista della rapidità di utilizzo"

# God of War II

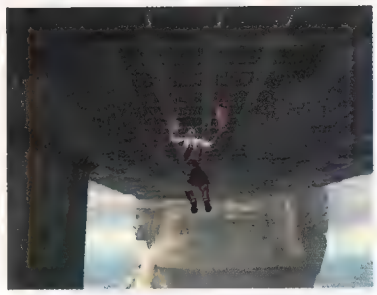
## Ha consumato la sua vendetta ed è asceso tra gli dei. Ma Kratos ha ancora sete di sangue

Innanzitutto una precisazione. Nonostante alcune voci lo volessero fuori da questo progetto, **David Jaffe**, autore del gioco originale, partecipa attivamente alla realizzazione di *God of War II*. "È semplicemente avvenuto uno scambio di ruoli", confida placidamente. "Dopo aver concluso il lavoro su *God of War* mi sono allontanato per una breve vacanza. Al mio ritorno ho trovato tutto il team già all'opera sul seguito, con **Cory Balrog** che aveva pianificato una buona storia da raccontare. Per questo si è deciso di farlo continuare alla guida del progetto, mentre io ho preso la posizione di creative director da lui occupata precedentemente". Posto davanti all'eventualità che l'avvenuto scambio al vertice possa snaturare l'essenza dell'originale, Jaffe tranquillizza: "Ho piena fiducia in Cory perché ha partecipato intimamente allo sviluppo del prequel e sa bene quale sua la personalità di Kratos, cosa rappresenti nel gioco e più in generale conosce l'anima di *God of War*. Sono certo che svilupperà la serie nella direzione giusta. E poi la squadra è fondamentalmente la stessa". I fan possono stare tranquilli.

"Il gioco si chiamerà *God of War II* perché dobbiamo pur commercializzarlo alla gente, ma faremmo volentieri a meno del suffisso numerico", dice Balrog. "Per quanto ci riguarda questo è ancora *God of War*, una sua parte mancante o una specie di nuovo atto se volete". La storia prosegue il racconto apparentemente terminato nel prequel e vede Kratos in lotta contro i Titani, nell'universo di *GOW* creature più potenti degli stessi dei. I conoscitori della mitologia greca non storcano il naso per le licenze prese dagli autori. È evidente che non sia la fedeltà al mito l'obiettivo perseguito. Se nel prequel Kratos era paragonabile ad un novello Perseo al servizio delle divinità, in *God of War II* la sua missione è più simile a quella di Zeus contro il Titano Crono.

La demo giocabile all'E3 cominciava nei pressi del tempio di Euriale, sorella di Medusa evidentemente adirata con Kratos per avergliela uccisa. L'esplorazione dei livelli è ora meno blindata che in passato. Come in *Metroid* o *Symphony of the Night*, Kratos ha la possibilità di visitare zone avanzate in anticipo sui tempi, quando cioè non vi è ancora prevista la sua presenza per l'evoluzione della storia (ed è quindi sprovvisto degli oggetti o dei poteri che gli consentono di esplorarle per intero). Nella demo, Kratos disponeva della sola arma originale, quelle Blades of Chaos che come d'uopo non si limita ad utilizzare bensì esibisce in un repertorio di mosse ancora più esteso e spettacolare nella sua brutalità. Le aggiunte non compromettono comunque il feeling instaurato nel primo episodio. Niente stravolgimenti, solo semplici potenziamenti al sistema di combattimento che non impediranno agli estimatori del prequel di sentirsi immediatamente a casa. Kratos è sempre un angelo della morte la cui sete di sangue appare insaziabile. "Stiamo cercando di ottenere una valutazione adatta a tutte le età", commenta ironicamente Balrog mentre, controller alla mano, spacca il cranio di un guerriero alla guida di un ciclope dopo averlo disarcionato. Sono nuovamente previste le sequenze in stile QTE, ma con una novità: Kratos può ora collezionare oggetti o parti del corpo del nemico ucciso. La demo lo vedeva strappare l'unico occhio di una creatura ciclopica e conservarlo per finalità tuttora ignote.

Non più soffocato da incombenze di carattere tecnologico, il team di *God of War II* si adagia sul fenomenale motore di gioco allestito per il predecessore focalizzandosi unicamente sul potenziamento del gameplay. L'ultimo action game per PS2 promette anche di essere il più grande.



Puzzle e level design sono migliorati in forza dell'esperienza passata, ma anche e soprattutto del feedback degli utenti. A quanto pare sezioni infernali (in tutti i sensi) a base di piattaforme saranno solo un triste ricordo

SISTEMA: **PS2**
PRODUTTORE: **SCEA**
SVILUPPATORE: **INTERNO (SANTA MONICA STUDIOS)**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **FEBBRAIO 2007**

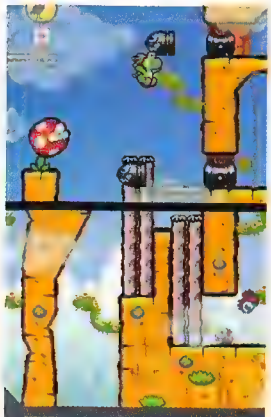
### Nuove intese

**Questa volta i nemici saranno consapevoli non solo della presenza di Kratos, ma anche delle altre creature orbitanti nell'area di gioco, con le quali possono collaborare, ma anche innescare combattimenti fratricidi. Alcuni guerrieri sono in grado di arrampicarsi sul capo di massicci ciclopi e assumerne il controllo. Il ciclope così manovrato effettuerà attacchi molto più pericolosi di quelli di cui sarebbe capace altrimenti. Per questo conviene cercare di far cadere il manipolatore e ucciderlo prima che possa soggiogare di nuovo il ciclope.**

SISTEMA: **DS**
PRODUTTORE: **NINTENDO**
SVILUPPATORE: **ARTOON**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **TBA**

# Yoshi's Island 2

## Secondo Nintendo, squadra che vince non si cambia. Semmai si espande



**Flipping around**

***Yoshi's Island 2* sfrutta il doppio display per estendervi gli scenari verticalmente, introducendo intriganti possibilità di gioco. Se, ad esempio, Yoshi spicca un salto su un trampolino nel display inferiore, la spinta ricevuta lo fa schizzare direttamente in quello superiore. La differenza rispetto all'impiego di un più banale scrolling sta nel fatto che il giocatore veda realmente ciò che lo attende. Inutile dire che non è previsto alcun impiego del pennino, ma sarebbe ingenuo escluderne un potenziale intervento in prevedibili minigiochi.**

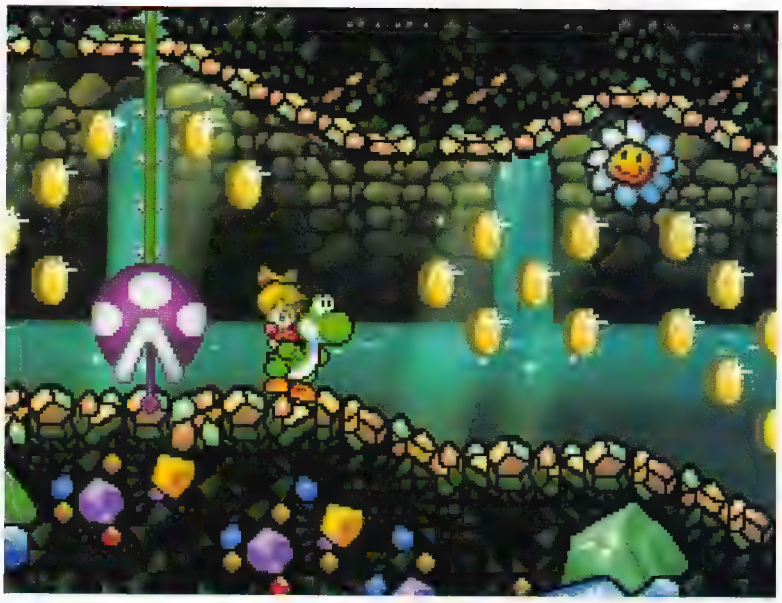
Qual è il miglior platform di sempre per SNES? La ricerca di una risposta a questa domanda ha impegnato per anni milioni di utenti del 16bit Nintendo. Il che sorprende se si considera che nella stragrande maggioranza dei dibattiti, a contendersi il primato erano solo due giochi: *Super Mario World* e *Yoshi's Island*. A distanza di oltre due lustri sembra proprio che lo stesso problema si ripresenterà quest'anno ai possessori di DS, quando sia *New Super Mario Bros.* che *Yoshi's Island 2* saranno entrambi presenti sul portatile Nintendo. **Videogiochi** si augura che problemi di questo tipo si presentino con maggiore frequenza in futuro.

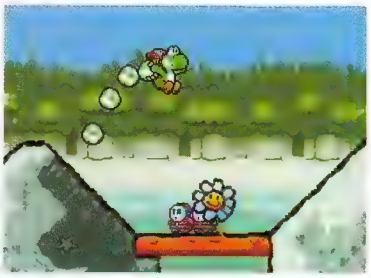
Come il titolo suggerisce, *Yoshi's Island 2* si richiama all'originale per SNES piuttosto che al criticato *Yoshi's Story* per Nintendo 64. Il paffuto dinosauro si sposta con sorriso sornione in un universo meravigliosamente infantile tratteggiato con tinte pastello e in cui la raccolta di fiori, stelle e gettoni è subordinata ad una certa propensione per l'enigma, in contrasto alle più immediate scorribande del Mario in età matura.

Ed è proprio alla luce del sopraffino gameplay originale che un'ombra si staglia sul destino di questo suo seguito diretto. Nonostante i terrificanti risultati ottenuti con *Yoshi's Universal Gravitation* per GBA (noto oltreoceano anche come *Yoshi Topsy-turvy*), Nintendo ha chiesto nuovamente ad Artoon di occuparsi di un gioco legato a Yoshi. Se dopo i discutibili risultati ottenuti con *UG* è lecito nutrire più di un dubbio sulla qualità di questo nuovo lavoro, due considerazioni consentono altresì di guardare al futuro con fiducia. Laddove *Universal Gravitation* si basava su un'idea inedita, *YI2* offre i vantaggi di una formula consolidata. In secondo luogo, Takashi Tezuka di EAD assicura che Nintendo stia supervisionando il progetto molto più da vicino per evitare indesiderati deragliamenti da quella stessa formula.

Questo non significa che *YI2* sia identico in tutto e per tutto al predecessore. Se prima c'era solo il piccolo Mario ad accompagnare Yoshi nei suoi viaggi, oggi ci sono anche baby Peach e baby Donkey Kong. Il carico di pargoli che il dinosauro si porta dietro ne influenza le possibilità d'azione, con ciascun infante depositario di un'abilità speciale indispensabile per l'avanzamento. Con baby Mario in sella, Yoshi corre più velocemente e schiaccia i nemici saltandogli in testa. L'ombrellino della principessa Peach risulta indispensabile per farsi trasportare dalle correnti d'aria ascensionali. La forza di baby Kong, infine, può essere sfruttata per appendersi alle liane o caricare nemici e parti dello scenario abbattendole.

La serie si arricchisce quindi di una dimensione strategica che per certi versi rimanda al vecchio classico per home computer *The Lost Vikings*, con la differenza che i tre personaggi vengono qui alternati liberamente e in tempo reale sul dorso di Yoshi piuttosto che essere contemporaneamente presenti nell'area di gioco. L'abbondanza di livelli realizzati e i controlli ottimamente implementati nella demo mostrata all'E3 lasciavano intuire un avanzato stadio di sviluppo e, si spera, una commercializzazione non troppo lontana.





**Come nel prequel, quando Yoshi subisce un colpo, il bambino in groppa viene disarcionato e comincia a fluttuare in aria per un periodo limitato, scaduto il quale avviene il trapasso. Il conto alla rovescia può essere incrementato (da un minimo di 10 ad un massimo di 30 secondi) mediante la raccolta di speciali stelle**

**Yoshi tira all'interno della sua bocca cavernosa i nemici commestibili e li converte in uova che, in un numero massimo di otto unità, prendono a seguirlo nell'attesa di essere sparate come palle di cannone. Questa procedura è essenziale per sbarazzarsi dei nemici e risolvere un gran numero di enigmi, spesso a base di interruttori**

**Oltre al normale Yoshi è possibile assumere il controllo di suoi simili, differenti per colore e soprattutto abilità speciali. Le combinazioni di queste ultime con quelle dei tre mini-coprotagonisti lasciano auspicare intriganti possibilità**

Anche quando lo schermo è apparentemente vuoto è buona norma non abbassare mai la guardia. Se calpestati, interruttori nascosti attivano trappole o rilasciano bonus

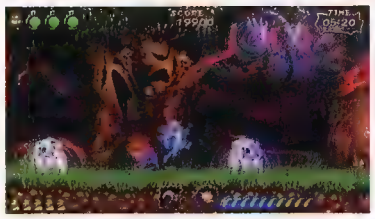
# Ultimate Ghosts 'n Goblins

## Tradizione e tecnologia si fondono nello spettacolare revival del classico Capcom

Nonostante i tre lustri di inattività lasciassero temere un'ormai definitivo pensionamento, Sir Arthur trova su PSP una ragione per indossare nuovamente la sua cedevole armatura. A differenza del remake sotto il falso nome di *Maximo* per PS2, *Ultimate Ghosts 'n Goblins* non rinnega le origini bidimensionali del franchise, e ambisce a proporre un'esperienza frenetica e intensa di stampo squisitamente arcade. "Oh, ma non crediate che il gioco sia impegnativo come i predecessori", rassicura il producer **Hironobu Takeshita**, evidentemente consapevole del terrore di molti. "O meglio, abbiamo pensato di includere tre livelli di difficoltà per garantire un tasso di sfida adeguato alle necessità di chiunque". E così, se a livello Novice la scorza dei nemici è meno coriacea rispetto a quella che li riveste in modalità Standard, coloro che volessero assaporare l'antico piacere della frustrazione potranno selezionare Ultimate e rinunciare quindi all'inedito privilegio di risorgere nel punto esatto in cui si è divenuti mucchietto d'ossa (piuttosto che all'inizio del livello). Esiste inoltre una funzione di salvataggio, poco sorprendentemente visti i tempi.

Pur dispiegandosi lungo un piano di gioco bidimensionale, tutti gli elementi grafici di *Ultimate Ghosts 'n Goblins*, dai fondali ai nemici, si fregiano di una lussureggiante modellazione tridimensionale, inondando lo schermo con colori sgargianti e animazioni di grande fluidità. "PSP è l'unico portatile capace di ricreare il mondo di Sir Arthur così come lo avevamo immaginato", dice Takeshita commentando l'esclusione di un'eventuale versione per Nintendo DS. Il ricorso ai poligoni non soddisfa solo mere finalità estetiche, ma contribuisce al potenziamento del gameplay. Sebbene l'inquadratura non si esibisca in contorti avvitamenti e capovolgimenti prospettici con la stessa frequenza di un *Klonoa*, sono la qualità e la varietà degli attacchi nemici ad averne maggiormente beneficiato. "Il repertorio dei pattern avversari gravita interamente attorno alle possibilità concesse dalle tre dimensioni", precisa Takeshita, riportando come esempio i boss finali, a suo dire impensabili in un mondo fatto di sprite.

La linearità dei predecessori si conserva quasi intatta in questo nuovo capitolo, seppur con un'aggiunta importante. Durante la sua perigliosa traversata, Sir Arthur guadagna abilità (come il doppio salto o nuove armature e magie) che aprono la via a zone dei livelli inizialmente inaccessibili. "In questo modo", dice Takeshita, "si è cercato di favorire un pizzico di esplorazione a tutto vantaggio della rigiocabilità". E a proposito di replay value, non sarà mica necessario completare il gioco due volte di fila per accedere al vero finale della storia? "Be', diciamo che potrebbe esserci una sorpresa in serbo per i temerari che riuscissero nell'impresa", conclude Takeshita abbozzando un sorriso mefistofelico.



L'impossibilità di interferire sulla traiettoria di Arthur dopo un salto è compensata dalla facoltà di appendersi alle sporgenze. Una manna dal cielo che scongiura la precisione millimetrica richiesta dai predecessori

SISTEMA: **PSP**
PRODUTTORE: **CAPCOM**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **ESTATE (JPN), SETTEMBRE (EU)**

Il tuffo in particolari pentoloni trasforma Sir Arthur in ogni genere di animale, mostriciattolo o persona altra (anche del gentil sesso) influenzandone i movimenti e il tipo di attacco, con conseguenze spesso esilaranti

### Ultimate Power

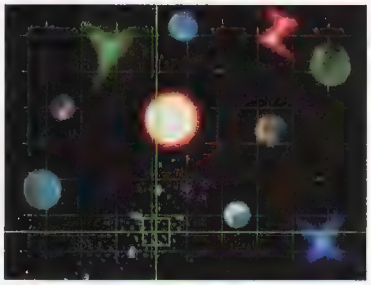
In *Ultimate Ghosts 'n Goblins* armi e armature sono state ampliate nel numero e rinnovate negli utilizzi al fine di consentire nuove opportunità strategiche. Le armature, in particolare, possono essere accumulate fino ad un massimo di tre. In questo modo Sir Arthur non solo gode di maggior protezione, ma cresce esponenzialmente anche l'efficacia di attacchi speciali e magie (questa volta con proprietà tanto offensive quanto difensive).

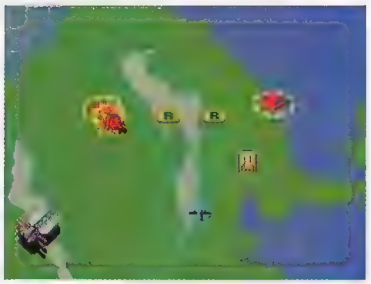
SISTEMA: **DS**
PRODUTTORE: **NINTENDO**
SVILUPPATORE: **Q-GAMES**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **28 AGOSTO**

# Star Fox Command

**Fox McCloud abbandona le strade per dominare i cieli in un ritorno alle origini con velleità da strategico a turni**

Le missioni nello spazio, liberando l'hardware dall'onere di rappresentare complessi scenari 3D, offrono un numero di avversari più elevato rispetto a quelle terrestri





Al di là dell'elemento strategico, la seconda novità introdotta in quest'episodio di *Starfox* riguarda il tipo di controllo del proprio veicolo, interamente basato sull'uso del pennino. In aggiunta, l'impiego delle bombe e l'esecuzione di loop e barrel roll passa attraverso il 'tocco' dei tasti corrispondenti visualizzati sullo schermo inferiore. Solo il fuoco standard è associato ai tasti frontali (o alla croce direzionale, per i mancini). Un sistema soddisfacente, seppur curioso.

In *Star Fox* si torna a volare. O meglio, solo a volare. Gli ultimi due episodi del franchise pubblicati su GameCube, relegando in secondo piano le sessioni di volo per focalizzarsi su un'impostazione da action adventure in terza persona, hanno rappresentato un deciso allontanamento dalla natura primordiale della serie. Sensibile alle pressanti richieste dei fan delusi dalla prolungata assenza di un 'vero' *Star Fox*, Nintendo ha deciso di realizzare un seguito che si riallacciasse direttamente agli originali per SNES, affidandolo proprio a colui che partecipò allo sviluppo della tecnologia FX presso Argonaut Software, Dylan Cuthbert, fondatore e attuale presidente di Q-Games.

Per Cuthbert, il rispetto di una formula collaudata non implica il divieto di modificarla, almeno a giudicare dalle consistenti caratteristiche inedite introdotte in *Star Fox Command*, in parte già riassunte nel titolo. 'Command' perché questa nuova edizione del franchise non si accontenta di essere uno sparatutto, ma si arricchisce di una dimensione tattica vagamente simile a quella di uno strategico a turni. Ciascuna delle trenta missioni previste è preceduta da una fase organizzativa che si avvia con la rappresentazione bidimensionale dell'area del conflitto. Su di essa è indicata l'ubicazione di nemici e obiettivi così come di eventuali ostacoli quali gli asteroidi. Usando il pennino e nell'osservanza di un limite prestabilito di distanza percorribile per ogni turno, il giocatore traccia su questa mappa un percorso che colleghi il proprio Arwing ad uno degli obiettivi indicati. Giunto a destinazione, scatta automaticamente la modalità da combattimento, rappresentata in tradizionale grafica 3D. A questo punto è necessario abbattere tutti gli avversari presenti in zona entro un dato limite di tempo.

Turno dopo turno, le riserve di carburante dell'Arwing si consumano in funzione della lunghezza delle rotte. Obiettivi distanti vanno pertanto raggiunti passando attraverso apposite aree di rifornimento

Un numero variabile di alleati presta soccorso durante gli scontri. I personaggi confermati ammontano a quindici, tra cui i fedeli compagni di una vita come Slippy Toad, Falco Lombardi e Peppi Hare, sempre pronti ad aggiornare il giocatore sullo svolgimento dell'azione e a suggerirgli cosa fare. Anche per loro è possibile pianificare precise manovre d'attacco indicando all'inizio del turno le traiettorie che dovranno seguire.

Le diramazioni che occasionalmente venivano offerte negli episodi passati trovano ora più matura applicazione attraverso un game design che concede piena libertà decisionale nella gestione delle battaglie. Per verificarne l'efficacia non resta che attendere l'uscita prevista per il 28 agosto.

Le sequenze di combattimento sono interamente libere e non più 'su binari' come nei predecessori. L'azione risulta per questo meno frenetica e più ragionata

THE GAMES machine
Questo mese con la rivista
di videogiochi per PC
The Games Machine il fantastico
GIOCO COMPLETO
PC DVDROM
XR
xpand rally
XR
xpand rally
In edicola dal 19 Giugno
Future

Wii
Wii

# NINTENDO WII: FRA AMBIZIONE E REALTÀ

## Potenzialità, limiti ed idiosincrasie della console, o meglio, del controller più ardito della storia recente

Con il suo nuovo motto 'Playing = Believing' Nintendo lancia un messaggio chiaro: per credere in Wii bisogna giocarci. Dopo le rassicuranti parole di Iwata e soci circa l'intuitività del sistema di controllo e dopo decine di filmati ritraenti giocatori di ogni età e destrezza impegnati in sparatorie, match tennistici, duelli all'arma bianca o battute di pesca nei rispettivi salotti, **Videogiochi** è pronta a credere mentre muove i suoi passi alla volta dello stand Nintendo, nella surreale cornice di un Convention Center deserto. Consapevole dell'impenetrabile muraglia umana che ne avrebbe circondato lo spazio espositivo durante l'orario di apertura al pubblico, Nintendo ha avuto l'intelligenza di ospitarvi un ristretto gruppo di giornalisti per una sessione privata di 'Playing = Believing' al termine del primo giorno dell'E3. Ovviamente, della trentina di individui presenti, nessuno è interessato ad esaminare i giochi in sé, ma piuttosto a capire come sfruttano la 'sensibile' tecnologia di Wii. Come funziona con *Zelda*? Come funziona con *Metroid*? Come funziona con i titoli sportivi? Ma soprattutto, come funziona? Per rispondere a domande come queste, **Videogiochi** ha sventolato, inclinato, puntato, ruotato e scosso telecomandi davanti a tutte le postazioni a cui è riuscita ad accedere, ma lasciando poi il complesso fieristico con più dubbi che certezze.

**Rispetto al prototipo mostrato in precedenza (che vedeva i due trasmettitori a raggi infrarossi 'appiccicati' agli estremi di una sottile fascetta metallica), la versione definitiva del sensore di Wii è decisamente più elegante e compatta**

Durante un incontro svoltosi poco prima di visitare lo stand Nintendo, uno **Shigeru Miyamoto** evidentemente entusiasta del nome scelto per la sua 'rivoluzione' ("Per favore, prima di cominciare, diciamo tutti insieme: WIIIIII!", ha esordito mani rivolte al cielo) aveva avvertito i videogiocatori presenti in sala circa la possibilità di dover sopportare un breve periodo di "riprogrammazione del cervello" prima che l'abitudine ai sistemi di controllo tradizionali svanisse per fare posto all'intuitività del nuovo metodo di interazione. E aveva aggiunto: "Chi non ha mai giocato in vita sua, sarà probabilmente più bravo di voi all'inizio".

Rimandando ai box in questa pagina e nelle successive i dettagli circa le impressioni sul controller maturate con i vari giochi su cui si è potuto sperimentare, a giudicare da quanto visto in fiera, riesce difficile immaginare un non–giocatore coordinare meglio di chiunque altro i movimenti di entrambi i polsi e delle dita delle due mani richiesti dall'impiego del Nunchaku (perché sì, c'è da inclinare stick e premere tasti, dorsali e grilletti anche qui). Sebbene l'impiego del solo telecomando sia effettivamente intuitivo (persino per un videogiocatore), quando il gioco si fa complesso e diventa necessario armeggiare anche con la levetta analogica nella mano sinistra, l'impressione iniziale è di inutile macchinosità piuttosto che di illuminante rivelazione. A questa impressione ha certamente contribuito la posizione eretta a cui costringevano quasi tutte le zone dimostrative (quelle in cui era concesso di sedersi e di abbandonare le braccia sulle cosce hanno dato risultati migliori), ma è un'impressione che è rimasta tale fino alla fine delle circa due ore concesse al cervello per 'riprogrammarsi'. In ogni caso, sono state due ore utili a comprendere come funziona l'inusuale proposta di Nintendo.

Ciò che fa la differenza fra il Nunchaku e un immaginario controller spaccato a metà sono le due tecnologie che partecipano alla lettura di posizione e inclinazione del telecomando nello spazio. La prima si basa sull'impiego di un sensore esterno. Collegato via cavo ad un'uscita posta dietro la console e posizionato sopra o sotto il televisore, questi registra ogni movimento del telecomando fintanto che viene puntato verso lo schermo, più precisamente verso le due serie di trasmettitori a raggi infrarossi collocate agli estremi del sensore. Sono infatti queste ultime a fare da punti di riferimento necessari al sistema per determinare distanza e inclinazione del telecomando. Quando quest'ultimo 'vede' i due trasmettitori allontanarsi l'uno dall'altro, la console capisce che si sta avvicinando al video (e viceversa, quanto li vede avvicinarsi capisce che se ne sta allontanando). Analogamente, quando il telecomando 'vede' salire il trasmettitore sinistro e scendere quello destro, capisce che sta ruotando in senso antiorario. E così via. Inutile dire che basta coprire uno dei due trasmettitori (o il ricevitore posto sul telecomando) per inibirne il funzionamento. Idem nel caso in cui ci si avvicini troppo al sensore facendo scivolare uno dei due trasmettitori fuori dal 'cono visivo' del telecomando (Nintendo consiglia una distanza di 3 metri dallo schermo per un funzionamento ottimale).

Per quanto riguarda la precisione del rilevamento, parlare di accuratezza è eufemistico. Di fatto arriva a registrare anche il più leggero tremolio della mano, risultando in un altrettanto tremolante mirino a video. Sebbene non sia da escludere che opportune calibrazioni ne possano limitare l'occorrenza, è attualmente impossibile stabilizzare completamente la mira, il che rende problematico puntare piccoli bersagli distanti. Non è un caso che *Twilight Princess* fosse particolarmente generoso nel rilevamento delle collisioni, conferendo alle frecce di Link una 'zona d'impatto' sufficientemente ampia da freddare con l'arco anche nemici di fatto sfiorati dal mirino. È forse per questo motivo che il reticolo di mira di sparatutto in soggettiva come *Red Steel* o *Metroid Prime 3* non sia inchiodato al centro dell'inquadratura (come in tutti gli FPS) bensì libero di vagare verso i margini dello schermo:

> Quando il gioco si fa complesso e diventa necessario armeggiare anche con la levetta analogica, l'impressione iniziale è di inutile macchinosità

Se da un lato Sony lamenta l'interferenza della vibrazione con il sensore di movimento del controller per PS3, dall'altro Nintendo la supporta senza problemi nel telecomando di Wii

## PROJECT HAMMER

**PRODUTTORE:** NINTENDO **SVILUPPATORE:** INTERNO

**Prima il nunchaku, adesso il martello: il catartico titolo di combattimento di Nintendo completa la trasformazione di Wii in un'arma. Il movimento è regolato attraverso lo stick analogico mentre il telecomando dà le martellate.**

**Si sa poc'altro su questo *Project Hammer*, ma è un titolo significativo per Wii. In parte perché testimonia l'intenzione di Nintendo di produrre personalmente titoli più 'adulti' per la piattaforma (magari per soffocare sul nascere i timori circa l'eventualità che le terze parti non si facciano avanti per riempire il vuoto). E in parte perché la fisicità stessa del combattimento rappresenta una delle principali preoccupazioni circa la console: va bene stancarsi in un gioco di tennis, ma *Hammer* non stresserà mica i polsi più di quanto faccia un gioco convenzionale?**

### TASTO POWER

Come già dimostrato al Tokyo Game Show dello scorso autunno, il tasto 'Power' consente di spegnere Wii standosene comodamente seduti. Una caratteristica apparentemente banale ma, come confermerà l'utenza di 360, di grande utilità

### RICEVITORE

Nella zona frontale arrivano gli impulsi trasmessi dal sensore esterno (che va posizionato sopra o sotto il televisore). Una mano posta davanti al telecomando o il posizionamento del medesimo in una zona non raggiungibile dai due trasmettitori comporta inevitabilmente la perdita del segnale

### D-PAD

Caratterizzata da un rivestimento in materiale anti-scivolo, la croce direzionale si dimostra perfetta come è lecito aspettarsi da Nintendo. Per raggiungerne la parte superiore è però necessario far scivolare la mano in avanti, il che comporta un inarcamento del dito indice sul grilletto

### BATTERIE

Il vano per le batterie accoglie due normali pile stilo (AA). Sebbene questo non escluda ovviamente la possibilità di impiegare due pile ricaricabili, diversamente da Microsoft, Nintendo non sembra intenzionata a commercializzare un 'battery pack' ufficiale. Nessun dettaglio, al momento, sulla durata di un set di pile

### TASTO HOME

Similmente ai controller di PS3 e 360, il tasto Home dovrebbe richiamare la dashboard di sistema. Precedentemente etichettati 'Start' e 'Select', i tasti '+' e '-' non trovano attualmente impiego nei giochi, e con ogni probabilità serviranno a gestire funzioni extra-ludiche

### ALTOPARLANTE

Fra le novità annunciate da Nintendo in occasione dell'E3 spicca l'altoparlante incluso nel bel mezzo del telecomando, capace di riprodurre effetti sonori pertinenti all'azione, come il 'ding' di una monetina raccolta in *Super Mario Galaxy* o lo schiocco dell'arco in *Twilight Princess*

### CANALI

Se c'è una cosa che le dimostrazioni organizzate da Nintendo (sia all'E3 che allo scorso TGS) hanno evidenziato senza ombra di dubbio è la totale 'auto-calibrazione' del telecomando, anche quando in stanza ne volano quattro.

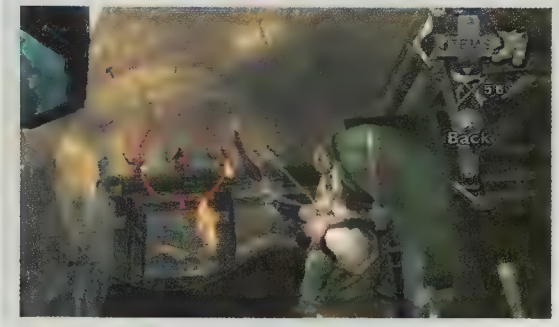
### TASTI DI GIOCO

I tasti 1 e 2 sono impraticabili allorquando il controller viene impugnato come un normale telecomando. L'unico modo per utilizzarli è quello di stringere l'unità in orizzontale, come se fosse un pad NES. Il fatto che i tasti siano solo due lascia intendere che per giocare a molti dei titoli dell'era post-8bit sarà necessario un controller classico

### PORTA D'ESPANSIONE

È mediante questa porta che il telecomando estende le sue funzionalità, interfacciandosi col controller Nunchaku, con quello tradizionale o con tutte le periferiche (bongo, tappetini, volanti...) con cui Nintendo proverà ad estenderne la flessibilità. Resta comunque un mistero perché non sia possibile collegare quel genere di perifieriche direttamente alla console

## ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



**PRODUTTORE:** NINTENDO **SVILUPPATORE:** INTERNO

Previsto al lancio di Wii in due edizioni, una per la nuova console e una per l'affamato GameCube, *Zelda: Twilight Princess* era disponibile in fiera solo nell'edizione 'telecomandata'. Esteticamente indistinguibile dalla versione GC se non per il formato 16:9, la prima avventura di Link su Wii si poggia sull'impiego totale del Nunchaku: stick analogico per deambulare, dorsale per agganciare il bersaglio, grilletto B sottostante il telecomando per dare di spada. In alternativa, un rapido scuotimento orizzontale del Nunchaku innesca una circolare sciabolata di fuoco, mentre compiere il gesto in verticale vede Link balzare sul nemico atterrato per conficcargli la spada nel petto. Lo stesso movimento permette di scagliare casse e vasi precedentemente sollevati sulla testa (tasto A), indipendentemente dall'orientamento di Link rispetto alla telecamera (se inquadrato di lato, ad esempio, il gesto da compiere è sempre verticale).

Boomerang e arco sono assegnabili a due delle quattro direzioni principali del D-Pad. Per scagliarli, si punta verso l'obiettivo col telecomando tenendo premuta la croce nella direzione dell'arma che si intende usare (distendendo il pollice, il che comporta una leggera perdita della presa e aggrava l'imprecisione dovuta al tremolio del reticolo), quindi si rilascia per far partire il boomerang o la freccia. Il salto è, come al solito, automatico. Idem, purtroppo, per la regia dell'inquadratura in terza persona.

Sebbene non particolarmente complesso, il livello dimostrativo di *Twilight Princess* è stato portato a termine nel doppio dei minuti che, **Videogiochi** ne è convinta, ne avrebbero scandito la traversata con un controller tradizionale in mano. Sarà anche questione di abitudine, ma sinceramente viene da chiedersi quale beneficio ripagherebbe lo sforzo.

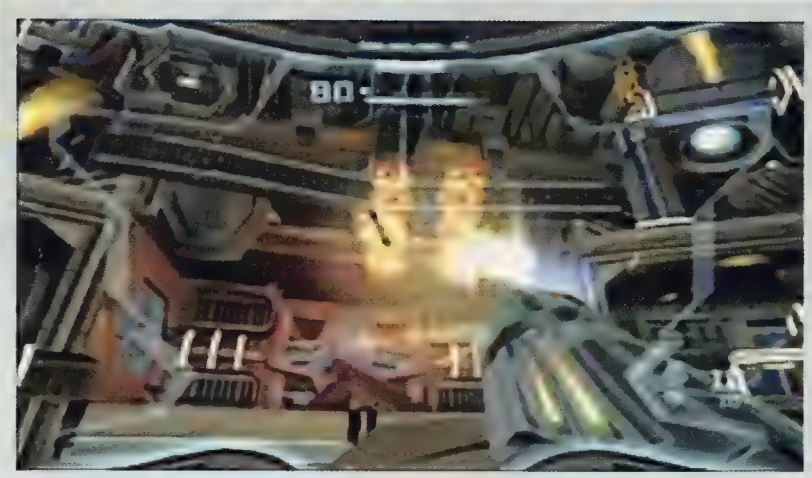
## WII TENNIS

**PRODUTTORE:** NINTENDO **SVILUPPATORE:** INTERNO

Alla domanda "quale gioco per Wii le piace di più attualmente?", **Shigeru Miyamoto** non ci pensa due volte e risponde: "il tennis". Non, *Mario Galaxy* (curiosamente), non *Zelda* (giustamente). Ma il tennis. Ora, Miyamoto è persona eclettica e geniale, ma il gioco del tennis (che insieme al golf e al baseball finirà nel pacchetto *Wii Sports*) è stato uno dei meno convincenti fra quelli provati in fiera.

Il telecomando controlla il movimento della racchetta, con il tennista virtuale che automaticamente provvede a rincorrere la palla. Spedire quest'ultima al di là della rete è pura questione d'istinto, ma angolarla per evitare che segua traiettorie tutte sue è parso problematico. Per impartire effetti come top e backspin è necessario ruotare il telecomando prima del colpo. Si consiglia di fare spazio in casa prima di una partita a quattro giocatori.

## METROID PRIME 3: CORRUPTION



**PRODUTTORE:** NINTENDO **SVILUPPATORE:** RETRO STUDIOS

Brandire il telecomando e puntarlo verso lo schermo equivale ad infilare la mano direttamente nel braccio armato di Samus. Come intuibile, l'azione sullo stick del nunchaku comanda lo spostamento nell'ambiente 3D, mentre l'orientamento della visuale passa per il puntamento del telecomando al margini dello schermo. Problemi di calibrazione impediscono attualmente di leggere con precisione i movimenti più rapidi del mirino (che talvolta scompare a margine dello schermo per riapparire dall'altro lato), ma l'idea di aprire porte con un spingi-gira-tira della mano destra non è male. Con un gesto della sinistra è invece possibile scagliare a mo' di lenza un cavo energetico verso porte o altri elementi interagibili e tirarli a sé inclinando lo stick in basso.

## SUPER MARIO GALAXY

**PRODUTTORE:** NINTENDO **SVILUPPATORE:** INTERNO

Da ogni gioco di Mario ci si aspetta eccellenza. Da ogni gioco di Mario per una nuova console ci si aspetta una killer app. Ma da un nuovo gioco di Mario per Wii ci si aspetta qualcosa di mai provato prima. E *Super Mario Galaxy* non delude. O quasi. Il sistema di controllo è sorprendentemente convenzionale: analogico per muoversi, un tasto per saltare, triplo salto per l'acrobatico 'yahoooo!'. Ma l'ambientazione spaziale significa che non esistono più livelli, bensì piccoli pianeti sparpagliati per l'universo a formare una Via Lattea di deliziosi momenti ludici. La progressione passa per il ritrovamento su detti pianeti di 'piattaforme di lancio' che proiettino Mario verso il corpo celeste successivo. O uno dei corpi celesti successivi, dal momento che la natura sferica degli scenari significa la presenza di molteplici piattaforme di lancio, ciascuna riconducente ad un pianeta specifico.
Dove Wii rende questo Mario unico è assegnando al telecomando il controllo di un puntatore che permetta di interagire con qualsiasi elemento sensibile dello scenario. Il che significa che in *Super Mario Galaxy* si comandano due personaggi contemporaneamente: Mario e una sorta di mano divina. Perché far correre Mario verso qualcosa se quel qualcosa può essere trascinato verso di lui? Un impiego intrigante vede il giocatore usare lo stick per portare Mario su appiccicose protuberanze elastiche e quindi il telecomando per afferrarle, tirarle e rilasciarle scagliando l'idraulico nel vuoto cosmico.

Tenere contemporaneamente d'occhio tanto Mario quanto il puntatore, e al tempo stesso manovrare il primo con il pollice sinistro e il secondo muovendo il polso destro, richiede una certa capacità di coordinazione, ma se il ritmo di gioco dovesse mantenersi sui livelli gestibili della demo, la pratica potrebbe facilmente ovviare al problema.

in caso contrario la scenografia avrebbe sofferto un leggero, ma perenne terremoto. L'effettiva rotazione della visuale ha corso allontanando il mirino da una sorta di zona morta centrale e accelera avvicinandolo al bordo.

La seconda tecnologia di rilevazione sembra analoga a quella impiegata da Sony nel proprio controller per PS3 e permette alla console di interpretare rotazione e spostamenti del telecomando lungo i tre assi anche quando non è direttamente puntato verso il sensore esterno. In questo caso, però, Wii perde di vista l'esatta posizione della periferica nello spazio. Dove in *Metroid Prime 3* il movimento del braccio armato di Samus mima pedissequamente quello del giocatore che brandisce il controller, nella 'simulazione' golfistica, dal momento che il telecomando è rivolto verso il basso, tanto l'ampiezza quanto la velocità dello swing vengono 'interpretate' dalla console attraverso le informazioni ricevute dagli accelerometri e quindi tradotte nell'opportuna animazione a video (che ha di fatto luogo dopo il movimento, non durante). È per questa ragione che i combattimenti all'arma bianca di *Red Steel* non mettono nelle mani del giocatore una katana virtuale, ma si limitano ad interpretarne le sbracciate come aerobici surrogati di pressioni su tasti. Se alla luce di tutto questo vi steste chiedendo come funzionasse la simulazione di batteria dimostrata allo stand Nintendo (la quale vedeva due persone distendere le braccia per battere su tamburi immaginari posti a diverse altezze) sappiate che in effetti agivano sui tasti del telecomando per 'selezionare' il tamburo che avrebbe vibrato al successivo colpo di polso. Il resto era tutta scena. **Videogiochi** non sa dire se fosse personale Nintendo, ma di certo la demo non era accessibile ai visitatori.

Considerata l'unicità dell'applicazione tecnologica sviluppata da Nintendo, e malgrado le intenzioni di Miyamoto e soci, era probabilmente impossibile pretendere un rapido adattamento alle dinamiche di interazione che introduce, ma di certo la chimera dell'accessibilità populista sembra resistere per tutti quei giochi che non orbitino attorno a meccaniche basilari. Se non è difficile immaginare gente 'comune' divertirsi con il gioco del tennis, di certo lo diventa quando ci si avvicina agli universi di *Zelda* e *Metroid*. Ma anche dal punto di vista dell'hardcore gamer, ciò che emerge chiaramente dall'attuale offerta per Wii è una generale propensione ad impiegarne il controller per fare le 'solite cose' in modo diverso (e non necessariamente migliore rispetto a quello 'classico') piuttosto che per costruirci attorno idee sinceramente 'rivoluzionarie'. L'unica eccezione in questo mare di adeguamenti più periferici che concettuali è, manco a dirlo, *Super Mario Galaxy*, un gioco intriso di pura genialità Nintendo e che è davvero impossibile riprodurre altrove. Ma, di nuovo, potrà Nintendo reggere sulle sue spalle un'altra generazione di console? La filosofia distruttiva che sta spingendo le vendite di DS verso traguardi a cui neanche il vecchio Game Boy sognava di ambire funzionerà nei salotti così come nelle tasche? Giocare per credere? Può darsi, ma non ancora.

Il controller tradizionale (opzionale) di Wii ha stile e ben si sposa al design scelto da Nintendo, ma appare scomodo, e richiede di essere comunque collegato al telecomando

Grazie all'intrigante servizio Wii Connect24, la console può essere messa in modalità standby senza perdere la connessione ad internet. In questo modo nuovi contenuti potranno essere caricati nel sistema senza che l'utente ne sia necessariamente consapevole o mondi persistenti come quello di *Animal Crossing* potranno restare 'aperti' per accogliere eventuali visitatori notturni

## WII MUSIC ORCHESTRA

**PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO**

**Sinceramente esaltata dalla performance di Miyamoto durante la conferenza stampa di Nintendo (vedi news), Videogiochi ha assunto l'incarico di direttore d'orchestra con entusiasmo. Il brano da dirigere era il tema principale di *Zelda* (chi non lo conosce a memoria?), ma per quanto si impegnasse a dare il giusto ritmo ai musicanti, l'epico pezzo veniva suonato al rallentatore.**

**"Devi muovere il telecomando più velocemente", consiglia l'affascinante PR Nintendo alle proprie spalle. Videogiochi accetta il suggerimento e prende a martellare l'aria con rapidi movimenti del polso. La riproduzione del brano migliora, ma più che di dirigere un'orchestra la sensazione è ormai diventata quella di ruotare la manovella di un carillon sforzandosi *non* di rispettare il ritmo, ma di ignorarlo completamente.**

PLAYSTATION 3
SONY

# PLAYSTATION 3 LA VERITÀ

## Il sistema Sony perde pezzi, ma ne guadagna altri mentre si prepara al suo debutto mondiale

Sony non scherza quando in calce alle immagini dei suoi prodotti scrive: "Design and specifications are subject to change without notice". Prendete il design e le specifiche di PS3 rese pubbliche l'anno scorso e confrontatele con quelle mostrate in occasione dell'ultimo E3, facendo attenzione alle prese montate a tergo della console. La doppia uscita HDMI è diventata singola. Delle tre porte Ethernet che conferivano al sistema funzione di HUB (non di router, come erroneamente continuano a sostenere alcuni) ne è sopravvissuta una sola. I due ingressi USB? Spariti anche quelli. In totale, PS3 ha cinque 'fori' in meno. In compenso, ne ha guadagnati centinaia nella forma dell'ampia griglia di prese d'aria che ora avvolge la console ad eccezione del piano bombato superiore. Un dramma? In realtà c'è davvero poco di cui lamentarsi.

Alzi la mano chi si fosse comprato (o intendesse comprare) due HDTV identici pregustando il giorno in cui avrebbe giocato a *Gran Turismo 5* in 32:9. E la abbassi chi fosse intrigato dall'idea di usare un televisore con ingresso analogico come display secondario: l'uscita AV Multi-Out è ancora lì dietro. Un HUB Ethernet a tre vie costa quanto un piatto di pasta ed un buon bicchiere di vino, quindi recuperate pure il sorriso perso insieme alle due porte Ethernet (ricordando che quasi tutti i router funzionano ormai anche da HUB). Idem per le due porte USB, senza dimenticare che PS3 ne monta comunque quattro sul fronte. Se è vero che la proliferazione di prese d'aria lascia intendere che la console avrà bisogno di diverso ossigeno, è altrettanto vero che monterà un alimentatore interno e che (a detta di Sony) sarà silenziosa quanto una PS2 slim. Da un punto di vista prettamente estetico, inoltre, il nero prescelto come colore standard inghiotte la moltitudine di feritoie e contribuisce alla pulizia di un design già reso più ordinato dallo sterminio delle prese ridondanti.

L'HDD interno è estraibile (attraverso lo slot posto sul lato sinistro a console in orizzontale) e sostituibile con un qualsiasi modello da 2.5" serial ATA. Sony intende distribuire la versione da 60GB con il sistema operativo Linux pre-installato. Il modello argentato di PS3 (in foto) è attualmente impiegato a fini espositivi. Sarà nero opaco quello che arriverà nei negozi il prossimo 17 novembre

Larga 98 millimetri, profonda 274 e alta 325 (in verticale), PlayStation 3 è la console più grande della prossima generazione. Pesa 5 chili, ma in compenso monta un alimentatore interno e dovrebbe essere silenziosa quanto una PS2 slim. Il modello 'premium' di PS3 (qui sotto) si distingue da quello 'core' anche per la presenza di rifiniture cromate. Entrambi montano un lettore Blu-Ray (slot-in) e si fregiano di deliziosi tasti 'a contatto' di accensione/reset ed eject

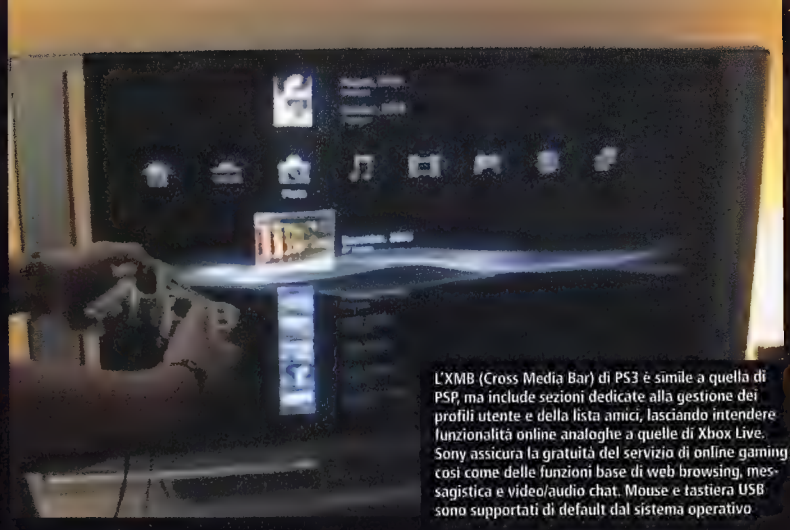
**È indubbio che** un anno fa Sony fosse ben consapevole che l'ingegneria avrebbe dovuto patteggiare con l'economia, ciononostante, se avesse annunciato all'epoca ciò che ha annunciato l'8 maggio scorso non avrebbe avuto bisogno di bluffare per vincere la guerra dei numeri con Microsoft. E così, laddove 360 viene venduto in due edizioni, con e senza HDD (stabilendo così quel minimo comune denominatore tanto caro agli sviluppatori), entrambi i modelli annunciati di PlayStation 3 ne includeranno uno (da 20 o 60GB. Ulteriori dettagli a partire da pag. 6). Resta però da vedere in che termini si esprimerà questo valore aggiunto. Malgrado Xbox includesse un HDD standard, a beneficiarne sono stati prevalentemente i titoli 1st party (*Halo*) o esclusivi (*Ninja Gaiden*). Se, come prevedono in molti, l'industria videoludica dovesse abbracciare con maggior vigore un tipo di produzione multipiattaforma, il modello Core di 360 potrebbe implicitamente ridurre il vantaggio di PS3 esattamente come PS2 ha ridotto quello di Xbox. È per questo che MS non sembra intenzionata a congelare la produzione di 360 Core malgrado il prezzo d'entrata chiesto da Sony renda il modello Premium comunque più economico? Quante PS3 dovrà vendere Sony (o che genere di sconti sulle royalty dovrà proporre) affinché possa pretendere un 'trattamento di favore' da parte degli sviluppatori? Basteranno le sue produzioni interne, 2nd party e le inevitabili esclusive a fare la differenza? Domande a cui al momento è impossibile dare risposta.

Sebbene ininfluenti in un'ottica di impiego squisitamente videoludico, le differenze fra le due versioni di PS3 annunciate da Sony vanno al di là della capienza dei rispettivi HDD, e vedono il modello più 'economico' soffrire anche la privazione del WiFi, degli ingressi per Memory Stick, SD Card e Compact Flash e dell'uscita AV digitale HDMI. Dove i primi due potranno essere integrati successivamente per mezzo di opportuni add-on USB, l'ultima resterà esclusiva del sistema più caro. Ciò significa che sebbene sulla PS3 con 20GB di HDD i giochi potranno comunque girare alla massima risoluzione supportata dal sistema (1080p) sfruttando il segnale analogico (Component) della Multi-Out, i film su Blu-Ray potrebbero dare problemi. Il sistema di protezione HDCP (High-bandwidth Digital-Content Protection) previsto a difesa dei film in alta definizione funziona solo attraverso l'interfaccia HDMI. Pertanto, al fine di impedire la copia dei suddetti film alla massima qualità possibile, le major hollywoodiane coinvolte nell'affare Blu-Ray hanno facoltà di applicare ai rispettivi prodotti il cosiddetto ICT (Image Constraint Token), una sorta di 'interruttore' che impedisce ai segnali analogici di trasportare immagini ad una risoluzione superiore ai 960x540 pixel. Al momento, allo scopo di favorire la diffusione del formato Blu-Ray (nonché degli HDTV dotati di ingresso HDMI), tanto Sony quanto Universal, Paramount, Disney e Twenty Century Fox hanno deciso di comune accordo di sospendere l'applicazione dell'ICT per i prossimi 5 anni circa. Ma dopo? Cosa succederà quanto l'ICT diventerà 'operativo'? I piani a lungo termine sono attualmente nebulosi. I soggetti coinvolti potrebbero decidere di non applicare affatto l'ICT o di applicarlo, ma incrementando la risoluzione massima a cui è possibile riprodurre film in analogico. Nel dubbio, e per evitare di confondere consumatori già in balia di mille acronimi, Sony Europe starebbe valutando l'ipotesi di distribuire nel Vecchio Continente esclusivamente il modello più costoso di PS3.

## La novità più radicale introdotta dal nuovo controller è la tecnologia che dal suo interno ne registra le evoluzioni

**Tornando alla console** intesa come macchina da gioco, un altro cambiamento occorso alle specifiche riguarda il suo controller. Prevedibilmente, il boomerang è stato riposto nel cassetto dei 'modelli concettuali' da cui era venuto per far spazio a forme decisamente più familiari. Il controller di PS3 appare identico all'attuale DualShock2, ma i suoi dorsali L2/R2 si sono trasformati in grilletti e i suoi stick analogici hanno guadagnato sensibilità: l'angolo di massima inclinazione è stato leggermente ampliato e la precisione del rilevamento acuita, permettendo di registrare, ad esempio, quelle micro-inclinazioni vicine alla posizione neutrale dello stick che invece il DS2 soffoca nella zona morta. La resistenza delle levette appare analoga a quella dell'attuale DS2.

Ma la novità più radicale introdotta dal nuovo controller è la tecnologia che dal suo interno registra le evoluzioni a cui viene sottoposto.



L'XMB (Cross Media Bar) di PS3 è simile a quella di PSP, ma include sezioni dedicate alla gestione dei profili utente e della lista amici, lasciando intendere funzionalità online analoghe a quelle di Xbox Live. Sony assicura la gratuità del servizio di online gaming così come delle funzioni base di web browsing, messagistica e video/audio chat. Mouse e tastiera USB sono supportati di default dal sistema operativo

Attraverso la rete wireless Bluetooth, il controller comunica alla console le sue rotazioni e le sue accelerazioni rispettivamente attorno e lungo i tre assi. Provato con *Warhawk* (l'unica demo che in fiera ne supportava alcune delle funzionalità), ha stupito per la naturalezza dell'interazione e per l'accuratezza con cui il velivolo a video rifletteva i movimenti del controller. Ma era necessario venire a patti con un leggero ritardo. Interpellato a riguardo, il producer e director Dylan Jobe ha escluso deficienze tecnologiche, precisando che il leggero lag è attualmente dovuto al fatto che il software allestito per *Warhawk* interroghi il controller due volte prima di intervenire sul velivolo, una procedura tesa ad evitare che movimenti accidentali dell'utente si traducano in reazioni indesiderate. In ogni caso, informa sempre Jobe, il focus testing è appena cominciato e non è da escludere un accorciamento della finestra temporale fra il primo e il secondo segnale.

Tralasciando le accuse di plagio reazionario avanzate dalla comunità vicina a Nintendo (Sony si difende citando un suo brevetto risalente agli anni '90) e malgrado i saccenti 'già visto' di chi ricorda il controller Freestyle Pro per PC realizzato da Microsoft circa dieci anni fa, questa nuova funzionalità minaccia di avere un impatto sul videogioco griffato Sony ben più significativo di quanto molti vogliano ammettere. Da un lato, accorcia leggermente le distanze fra PS3 e Wii in materia di videogiochi riproducibili sui due sistemi (*Super Monkey Ball: Banana Blitz, Excite Truck, Sonic Wildfire* e *Tony Hawk's Downhill* Jam si basano su applicazioni tecnologiche condivise da entrambi i controller). Dall'altro, laddove il Freestyle Pro era periferica che mai gli sviluppatori per PC avrebbero supportato in massa, il controller di PS3, oltre a registrare una più ampia gamma di movimenti, fa delle sue funzionalità uno standard che scongiura l'effetto Eye Toy. Dato il regime di estrema riservatezza in cui Sony ha condotto lo sviluppo del nuovo controller (figure del calibro di Kojima e Inafune ne sono state informate pochi giorni prima dell'E3. Altri hanno scoperto il 'segreto' insieme al resto del pianeta durante la conferenza stampa) e vista la presenza del vecchio modello nei devkit distribuiti fino ad un mese fa, sarebbe ingenuo aspettarsi titoli di lancio concepiti attorno alle sue funzionalità, ciononostante la quasi totalità degli sviluppatori intervistati da **Videogiochi** ha espresso la ferma intenzione di supportarne le caratteristiche motion sensitive già a partire dai progetti in corso d'opera.

Ma se da un lato Kojima affascina parlando di scuotere il controller per svuotare le tasche dei nemici o di manovrarlo per orientare la visuale in soggettiva in *MGS4*, dall'altro lo stesso Kojima riflette con gli aggettivi "dispiaciuto e triste" la reazione della comunità alla notizia che il nuovo controller sarà sprovvisto della vibrazione. Sebbene Sony si giustifichi adducendo ragioni tecniche (l'attività dei solenoidi interferirebbe con i sensori di movimento), in molti riconducono l'omissione alla momentanea sconfitta del colosso nipponico nella causa legale intentata qualche anno fa da Immersion Corporation, società detentrice del brevetto sul sistema di vibrazione. Qualunque sia la verità, Sony potrebbe quantomeno usare il buon gusto di non vantarsi della leggerezza (invero quasi eccessiva) del nuovo controller rispetto al vecchio.

Malgrado le privazioni sofferte nel corso dell'ultimo anno di sviluppo, PlayStation 3 si conferma console di grande avanguardia tecnologica. E più diventa tangibile più si respira aria di vera next generation. Ora resta da capire se i giochi di lancio sapranno riempirsene i polmoni quanto basta per soffiare via lo sconcerto del prezzo da pagare per goderne.

Sebbene Sony continui a 'dare i numeri' parlando di 7 controller collegabili in wireless (tecnicamente è possibile), i quattro LED posti sul dorso della periferica tradiscono una realtà più 'modesta'. Il nuovo tasto centrale con il logo 'PS' serve a richiamare la dashboard, ma non è ancora chiaro se questa funzione metterà il gioco in pausa come su 360 o obbligherà ad abbandonarlo come avviene su PSP premendo il tasto Home. Notare l'ingresso USB per ricaricare le batterie e la mancanza del logo 'DualShock', ormai inopportuno dal momento che il controller non vibra

# Heaven

Da video a demo giocabile, Heavenly Sword supera lo

TITOLO: **HEAVENLY SWORD**
SISTEMA: **PS3**
PRODUTTORE: **SCEI**
SVILUPPATORE: **NINJA THEORY**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
DATA D'USCITA: **PRIMAVERA 2007**

# can wait

## scoglio più difficile confermandosi uno dei titoli più attesi per PS3

*Heavenly Sword* è forse diventato il portavoce perfetto di PS3. Come per la piattaforma su cui gira, l'aspetto tecnologico è stato insistentemente messo in risalto. Ma dove l'immensa ambizione che lo sorregge è palese, un po' meno lo è la sua gestazione. Il suo concepimento come titolo next-gen ha avuto luogo con largo anticipo rispetto a quello di molti altri giochi destinati alle console di nuova generazione, un vantaggio che giustifica una certa impazienza: se l'avvio del progetto è stato tanto precoce, perché la sua conclusione è prevista così tardi?

[illegible] chief designer **Tameem Antoniades** (reperibile sul sito www.ninjatheory.com) si chiudeva un anno fa con toni entusiasti, a seguito della sopraggiunta partecipazione di Sony al progetto e del trionfale esordio sotto forma di trailer all'E3. Eppure, il silenzio imposto dal neo-produttore aveva lasciato che l'hype generato si esaurisse, riconsegnando *Heavenly*

"Non innoviamo per il solo gusto di farlo", dichiara Tameem Antoniades. "Le innovazioni sono il risultato spontaneo della continua ricerca di un sistema facile da usare"

Antoniades (a sinistra) e Ball. Interrogati su quali titoli della passata generazione abbiano condizionato le loro aspettative per la prossima, Ball suggerisce *SOTC* per poi dichiararsi indeciso, mentre Antoniades opta per *Chronicles of Riddick*

*Sword* al limbo dei titoli apparentemente precari in cui fluttuava nei giorni precedenti al suo debutto.

Poco prima dell'E3, Sony ha sollevato il velo di omertà concedendo superficiali proiezioni video a beneficio di media selezionati: una routine a cui gli autori erano già abituati dai tempi in cui andavano alla ricerca di un publisher. "A quell'epoca mantenere un basso profilo era la cosa più idonea da fare, perché non avevamo ancora messo in piedi porzioni complete e giocabili. Quando queste sono arrivate, è stato immensamente frustrante per noi continuare a restare in silenzio per rispettare la linea strategica decisa da Sony. Ma sapevamo che il nostro momento sarebbe arrivato", confida Antoniades. "Se dici a tutti che il tuo gioco vanta un ottimo sistema di combattimento o alcune delle migliori animazioni facciali mai viste, la gente ti guarda con scetticismo", dice **Mike Ball**, chief technology officer. "Ti senti come un venditore di aria fritta. Ninja Theory non può sfoggiare un pedigree di razza o trascorsi illustri, perciò la reazione è comprensibile. Ma sapevamo che alla gente sarebbe bastato toccare con mano per darci ragione". E in effetti così è stato. Al termine dell'E3 2006, dove *Heavenly Sword* non è solo stato mostrato, ma era disponibile in forma giocabile, la confidenza di Ball ha trovato conferma nelle entusiastiche reazioni del pubblico.

"Quando abbiamo dato inizio ai lavori tre anni fa", rincara Antoniades, "a guidarci era la volontà di realizzare un gioco che fosse assolutamente impossibile da implementare sui sistemi disponibili all'epoca. Molti ci credevano pazzi, altri non avevano fiducia nelle nostre possibilità. Per questo sono contento di aver dato dimostrazione che il video proiettato alla conferenza Sony lo scorso anno fosse tutto in-game e giri oggi in tempo reale su PS3. Ed è gratificante raccogliere le reazioni positive delle persone. Attualmente *Heavenly Sword* è balzato in cima alla classifica dei titoli più attesi per PlayStation3 su Gamestats!". Quanto ha influito sull'esito conseguito il pensiero di doversi confrontare con gli standard precedentemente suggeriti dai video di *Killzone* e *MotorStorm*? "Non ci ha turbato: ciò che avevamo allo scorso E3 era materiale in-game, era il frutto di un lavoro di cui andavamo fieri. Per quanto ci riguarda è sempre stato quello lo standard che sapevamo di poter rispettare". Ball aggiunge: "Abbiamo avviato lo sviluppo così presto che il nostro obiettivo è ora quello di conservare il vantaggio accumulato, piuttosto che metterci ad inseguire qualcun altro".

## "A guidarci era la volontà di realizzare un gioco che fosse assolutamente impossibile da implementare sui sistemi della vecchia generazione"

Osservare gli ambienti in-game giustifica la stravaganza del modello di illuminazione di *Heavenly Sword*: un risultato di tangibile atmosfera piuttosto che un autocompiacente esercizio tecnico

Nonostante le aspettative per la prima ondata di titoli per PS3 abbiano raggiunto ormai livelli intimidatori, Ninja Theory dimostra di gradire le attenzioni di cui è oggetto. Le pressioni che comporta un titolo di punta, a quanto pare, sono più sopportabili dell'indifferenza che di solito accompagna l'esistenza di un piccolo sviluppatore indipendente: "È un tipo di pressione preferibile a quella di dover dare tutto quello che hai nella realizzazione di un gioco senza sapere che tipo di accoglienza o soddisfazioni otterrai alla fine", confida Antoniades. "Siamo sempre stati realisticamente fiduciosi dei risultati a cui potevamo aspirare", aggiunge Ball. "Il gioco, il sistema di combattimento e la nostra tecnologia si sono sempre attestati su alti livelli e si stanno ancora evolvendo".

**Di dimostrazione in** dimostrazione, di tech demo in tech demo, lo spettacolo grafico di *Heavenly Sword* è sempre stato palese, decisamente meno la proclamata sfera emozionale. A Nariko, l'eroina dell'avventura, restano solo pochi giorni da vivere. La spada di cui è in possesso, la Heavenly Sword del titolo, le sta succhiando inesorabilmente tutta la linfa vitale. Per questo deve affrettarsi se intende portare a termine la sua ultima missione: uccidere il malvagio re Baton passando sui cadaveri dei migliaia di soldati al suo servizio. Ma nella demo giocabile allo stand Sony, Nariko doveva confrontarsi con un totale di 35 avversari all'interno di

### I REGISTI DEL VIDEOGIOCO

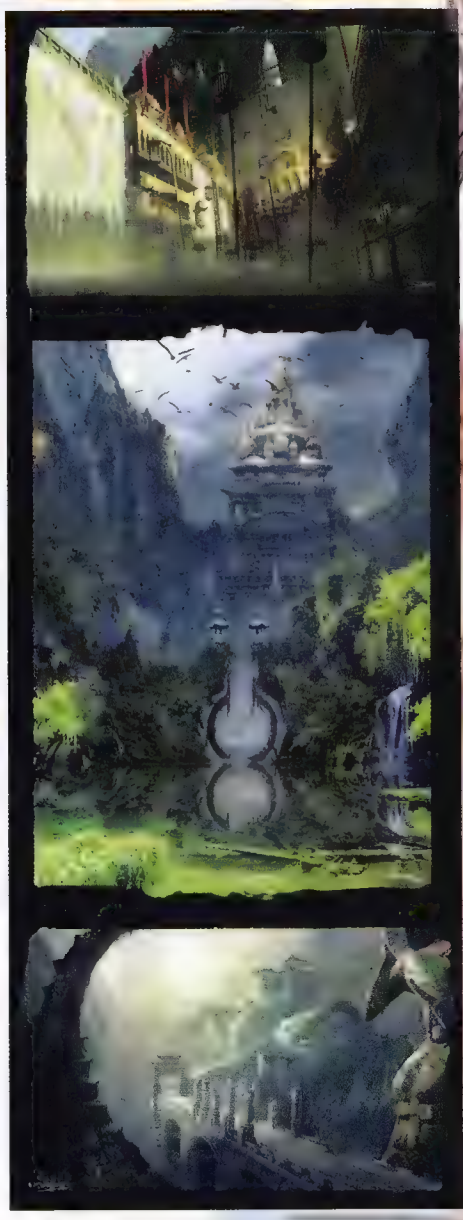
Con il prosieguo della lavorazione di *Heavenly Sword*, Antoniades ha scoperto che quello di game designer è il ruolo più difficile da assegnare: gli bastò ammetta che ciò dipenda più dai suoi criteri di valutazione che dalla penuria di candidati. "Penso ai designer come a registi cinematografici, capaci di apprendere ottima maestria in ogni area dello sviluppo, conoscendone ogni aspetto e come tutto venga messo insieme. La ricerca di qualcosa di simile nell'industria del videogioco si è rivelata vana, perché i game designer non vengono valutati in questo modo. Di solito non possiedono un background tecnico o artistico, non sanno come funziona il processo di sviluppo... All'epoca dei 16bit ognuno doveva affondare i denti in ogni aspetto della realizzazione. Ora ci sono le università che stanno cercando di colmare questo vuoto, ma i corsi lasciano molto a desiderare. Avere candidati che dicono: 'Penso che il futuro dei videogiochi sia bla bla bla perché l'ho studiato seguendo il mio corso', non ci aiuta a fare un gioco. Non ci sono molti bravi designer in giro. Ho un amico che lavora in Microsoft che ne stava cercando qualcuno. In sei mesi ha assunto una sola persona".

La capigliatura di Nariko sembra tentacolare in foto, ma in azione è difficile non desiderare che ogni personaggio dalla lunga chioma di un titolo PS3 abbia uno SPE dedicato alla cura dei capelli

una piccola arena circolare al solo scopo di nutrire gli occhi dei presenti e istruire sul sistema di combattimento. Un assaggio in cui l'emozione non ha posto. "È sempre stato difficile per noi evidenziare la componente emozionale ogni volta che ci è stato chiesto di realizzare una demo, perché non ci stiamo concentrando sulla tecnologia per la tecnologia", dice Ball. "Molti aspetti emergono solo ad un esame prolungato controller alla mano. È allora che puoi comparare l'efficacia delle espressioni facciali rispetto alla semplice testa parlante di una tech demo. Quando combatti contro un gruppo di trenta soldati, c'è un sistema chiamato chatterbox che consente a coppie di personaggi di comunicare tra loro. Due possono essere amici, e quando uno muore, l'altro reagisce. Non è una cosa che si nota chiaramente, ma aggiunge molto al feeling del gioco".

"Il problema che intercorre tra videogioco ed emozione è insito nelle limitazioni della tecnologia", dice Antoniades. "Se non crei personaggi credibili, questi non esprimeranno emozioni credibili. Per noi è questa la differenza sostanziale che intercorre tra un gioco di vecchia generazione ed uno appartenente alla nuova. Quando abbiamo creato la protagonista, lo abbiamo fatto con l'intenzione di dare vita ad un personaggio dalla personalità granitica e carismatica, al quale ci si potesse legare emotivamente. Nariko è bellissima in senso assoluto, non strettamente fisico, anche se ci si potrebbe innamorare solo a guardarla".

Forte della convinzione che l'evoluzione tecnologica consentirà ai videogiochi di lasciarsi alle spalle sequenze cinematografiche a cui assistere passi-



Ninja Theory ha investito uno sforzo considerevole nel background narrativo di *HS* e anche della spada stessa. "[Il gioco] ruota tutto attorno a Nariko, ma anche la spada ha una sua storia che si svilupperà nel corso di altri titoli. Stiamo pensando davvero in grande in termini di franchise", spiega Ball. "Ovviamente siamo ora concentrati su *Heavenly Sword 1*, ma c'è una storia più grande da raccontare"

Man mano che il progetto prendeva corpo, lo stile grafico di *Heavenly Sword* è passato dalla verosimiglianza storica al fantastico, sebbene radicato nell'iper-realtà delle sue ispirazioni cinematografiche

Ad oggi, i coreografici duelli di *Bujingai* hanno fatto da ambasciatori del genere wire-fu, ma *Heavenly Sword* intende riprodurre lo stesso spettacolo con un'interazione ineguagliata

vamente, il team si è impegnato in direzione di un'avventura fortemente story-driven, ma non altrettanto dipendente da cut-scene. Antoniades spera di vedere tecniche narrative attualmente sottosfruttate o inesplorate assurgere a un ruolo più importante nello sviluppo dei titoli di prossima generazione: "Penso che abbiamo raggiunto quella maturità che ci consente di elaborare un nuovo format per i giochi d'azione e le storie in essi raccontate. Per quanto ci riguarda, vogliamo convertire il combattimento, o meglio, tutto ciò che succede su schermo, in emozione".

"Penso abbiate visto con quanta naturalezza si muovano i personaggi durante la lotta o nell'esecuzione dei loro attacchi", evidenzia Ball. "Questa è roba realmente degna di essere definita next-generation. Ma ci sono anche molti altri elementi animati, tutto sembra in costante movimento".

**Narrazione entusiasmante a** parte, il perno del gioco è sempre stato il combattimento. Lo studio del sistema è cominciato immediatamente dopo l'uscita di *Kung Fu Chaos* nel 2003, e in occasione del prototipo realizzato per la Game Developers Conference del 2004, Antoniades già affermava di aver eclissato l'attuale campione del genere, *Ninja Gaiden*. Quella che all'epoca poteva passare per arroganza, oggi ha il sapore della legittima rivendicazione. Le battaglie di *Heavenly Sword* sono brutali e frenetiche, con controlli variegati eppure estremamente intuitivi. La pressione del tasto L1 vede Nariko scagliare due lame alla maniera delle Blades of Chaos di Kratos in *God of War*, per attacchi di scarsa potenza offensiva ma dall'ampio raggio d'azione. Ad R1 è invece associata la Heavenly Sword, che ovviamente compensa i limiti di estensione con la potenza dei suoi affondi. Al giocatore il compito di alternare i due strumenti d'offesa in una enorme quantità di combo che vedono la sua esecutrice infierire sui nemici con stupefacente eleganza e realismo. "Durante gli scontri è necessario combattere con stile per rimpinguare la forza vitale di Nariko quel tanto che basta per consentirle di arrivare alla fine del viaggio intrapreso", rivela Antoniades. Doppiamente utile in tal senso si dimostra un sistema di counter grazie al quale parare un colpo dell'avversario e approfittare dell'attimo che lo vede spiazzato per ricambiare l'attenzione. Tuttavia, la furia omicida di Nariko si esprime al meglio nelle cruente esecuzioni con cui finisce i suoi nemici: una di queste la vede scaraventare un malcapitato a terra per poi piantargli la spada nell'inguine. Gli attacchi mandati a segno riempiono una barra posta nell'angolo in basso a sinistra dello schermo che una volta carica consente di rilasciare una spettacolare combo in stile QTE.

"Può sembrare assurdo, ma il sistema di combattimento è talmente complesso che noi stessi stiamo ancora esplorandone le possibilità", confida Antoniades. "Scopriamo ogni volta nuove mosse fattibili! Questa situazione è la conseguenza del sofisticato motore fisico che ci siamo sforzati di integrare come parte essenziale del combattimento. Giocando ci si rende conto che ogni volta puoi fare cose diverse dalle precedenti ed è una constatazione molto gratificante". Nella demo portata in fiera, ogni elemento dell'arena (compresi quelli

"In Heavenly Sword ci sono parecchie sottostrutture. Portare a compimento ciascuna è un po' come completare un gioco più piccolo"

Magari fra qualche anno di sviluppo next-gen, una transizione così fluida da concept art (foto piccola) a grafica in-game sarà normale, ma per adesso fa impressione

## FONDI D'INVESTIMENTO

[illegible] "Sony ci ha consentito di [illegible] a pieno regime, di realizzare tutto [illegible] avevamo sognato sul serio. È [illegible] po' come dire: 'Facciamolo' e poi 'Ok [respiro profondo], ora [illegible] chi farlo per davvero'", dice Bali. Fra gli esisti più significativi di questo supporto finanziario figura la partecipazione di Andy Serkins (Gollum ne 'Il Signore degli Anelli') come doppiatore e attore nel motion capturing. Ma non solo. Dopo aver accarezzato l'idea di far salire a bordo il team di produzione audio del film 'La Tigre e il Dragone', sono stati presi accordi perché questi mettesse a disposizione il suo imponente repertorio di effetti sonori. "Se abbiamo bisogno del suono di un tavolo che viene fatto a pezzi, loro prendono un tavolo di legno e lo spaccano in due," ride Antoniades.

Il test più difficile che attende il sistema di combattimento, perlomeno il primo della lista, sarà dimostrare la sua capacità di adattamento agli ambienti al chiuso e ai campi di battaglia

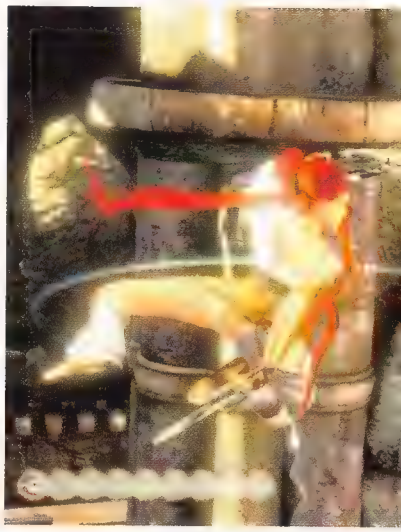
rilasciati dai nemici abbattuti, come spade o cappelli) poteva essere raccolto e scagliato all'indirizzo degli avversari, ma al sistema classico di 'prendi e lancia' se ne accompagna uno inedito che vede il giocatore intervenire sulla traiettoria dell'oggetto scagliato osservando la scena, al rallentatore, dal punto di vista di quest'ultimo. "Quando uccidi qualcuno lo puoi raccogliere e servirtene come un nunchaku umano per randellare schiere di avversari", aggiunge Antoniades.

"È un destino già scritto quello di doversi sentir dire: 'Non potete realizzare un buon gioco di combattimento perché siete occidentali, perciò non vi finanzieremo'", dice Antoniades. "Abbiamo coltivato ciò in cui siamo bravi e penso che dopo *Heavenly Sword* il luogo comune che vuole gli sviluppatori occidentali incapaci di realizzare un gioco di combattimento in terza persona sia destinato a cadere". In questo senso, *Heavenly Sword* ha trovato la piattaforma ideale: con Xbox 360 trainato dalla scena occidentale e con il catalogo DS a suggerire che la software house da cui attendersi il miglior sfruttamento delle potenzialità di Wii sarà Nintendo stessa, PlayStation 3 resta il crocevia ideale, la zona franca in cui potranno convivere quegli influssi culturali in grado di generare un *Ico*, un *God of War* o un *FFXII*. "I membri giapponesi del nostro gruppo sono rimasti colpiti dalla bontà del combattimento e da quanto appaia diverso da quello dei giochi giapponesi", sottolinea Antoniades. "Il nostro sistema è unico e non scimmiotta il loro stile".

> "Ci siamo sforzati di integrare un sofisticato motore fisico come parte essenziale del combattimento. Puoi fare cose diverse ogni volta"

"Quest'arena è solo una piccola parte di un livello molto più grande", precisa Antoniades. "Le situazioni proposte oscilleranno tra duelli uno contro uno e combattimenti su larga scala"

**Dopo essere riuscita** a trovare un publisher malgrado lo scetticismo circa la possibilità che un team di 30 persone potesse sviluppare con successo un gioco di prossima generazione, Ninja Theory si è da allora presa la sua rivincita, maturando in una realtà da 75 membri e che sta continuando ad acquisire talenti (uno dei più recenti è l'italiano Marco Salvi, vedi speciale 'The Italian Job' su questo numero). Le richieste di assunzione hanno attirato candidati provenienti tanto dall'industria del videogioco quanto da quella cinematografica, un incontro che ha richiesto un cambiamento della metodologia tradizionale: "È stata un'esperienza altamente formativa in ogni disciplina, ma necessita capacità di adattamento: se non sei in grado di adattarti, resti fermo. Non c'è altra via ora come ora", dice Antoniades.



Stando ai disegni concettuali, gli ambienti di gioco suggeriscono combattimenti che si sviluppano tanto in verticale quanto nell'ambito di scenari più panoramici, questi ultimi perfetti per incorniciarne i progressi di Nariko contro un esercito imponente

Ball continua: "Per quanto riguarda il codice, stiamo considerando avanzate tecniche di rendering e routine fisiche che richiedono un buon livello di preparazione per comprendere i processi coinvolti. Per questo motivo ci serviamo di un gran numero di programmatori che lavorano sui videogiochi da anni perché le abilità che hanno affinato su computer arcaici come lo Spectrum (amministrazione della memoria, compilazione di un codice efficiente e così via) servono ancora oggi. Credo che gli sviluppatori che abbiano scordato l'utilità di quelle esperienze incontreranno notevoli disagi nello sviluppo sulle piattaforme di prossima generazione".

"In un titolo come *Heavenly Sword* ci sono parecchie sottostrutture", dice Antoniades. "Portare a compimento ciascuna è un po' come completare un gioco più piccolo. Il sistema di combattimento è ampio nella sua varietà, ma è composto da elementi sviluppati indipendentemente e riuniti in tempi successivi. È un processo iterativo. Credo che la prossima generazione non debba significare sforzi realizzativi monolitici ma, al contrario, processi creativi elastici non dissimili dal passato".

"Ma alla fine c'è sempre qualcosa che non fai in tempo ad inserire", ammette Ball. "Pensiamo a cosa implementare e, una volta fatto, a come apportarvi dei miglioramenti. Ci chiediamo sempre: 'È materiale degno della prossima generazione?'". Questa domanda, che il team si è posto con frequenza quasi paranoica, suggerisce che il lancio 'tardivo' di *Heavenly Sword* rispetto agli altri titoli PS3 mostrati in fiera sia dovuto più alla voglia di perfezionismo che a reali problemi di sviluppo. "È assolutamente vero", afferma sorridendo Antoniades. "Il nostro è un ritardo causato da manie di perfezionismo. Abbiamo rifatto i personaggi un numero ridicolo di volte, così come le dinamiche di gioco, per raggiungere il livello qualitativo che volevamo". È un livello a cui Ninja Theory aspira, ma che serve anche a Sony: se il suo slogan è che la nuova generazione non comincia fino all'arrivo di PS3, allora la console ha bisogno di giochi che si facciano portavoce di questo messaggio. E *Heavenly Sword* ha tutta l'aria di essere fra i più convincenti.

# Fighter's evolution

Consapevole del loro ritrovato desiderio di gloria, Virtua Fighter porta i giocatori nipponici in televisione

Prima regola di *Virtua Fighter*: non parlate mai di *Virtua Fighter* mentre ci state giocando. Seconda regola di *Virtua Fighter*: parlatene in qualsiasi altro momento, ogni volta che ne avete la possibilità. Questo è un club al quale non si accede tramite invito, ma investendo monumentali quantità di tempo, energia e denaro in un cabinato. E, se giocato fuori dalle sale arcade, in joystick di prima qualità. Modificate uno di questi in una sorta di spada laser griffata Sanwa e siete pronti per mesi, alcuni direbbero anni, di alta formazione videoludica. Se solo pensare di impegnarsi in una cosa del genere scoraggia, provate a immaginare come si sentono gli arbitri e gli organizzatori al centro di questo fenomeno.

Mentre la divisione AM2 di Sega prepara *Virtua Fighter 5* all'azione, le responsabilità che dovrà affrontare vanno oltre la dimostrazione delle qualità della scheda arcade Lindbergh. Per i fan, divisi tra incrollabili conservatori e propugnatori del cambiamento, ogni modifica a *VF* invita ad uno scrutinio degno di qualsiasi MMO o sparatutto a scorrimento verticale. Il nuovo gioco deve restare politically correct e dimostrarsi allo stesso tempo sufficientemente avanzato da conquistare spazio prezioso in mezzo a cabinati sempre più diversi. E come spiegano il project leader **Makoto Osaki**, il direttore **Daichi Katagiri** e il planner **Taku Kihara**, ciò non significa proteggere il sempre più ristretto gruppo di aficionados del genere, ma unificarlo.

TITOLO: **VIRTUA FIGHTER 5**
FORMATO: **COIN-OP/PS3**
PRODUTTORE: **SEGA**
SVILUPPATORE: **AM2**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **LUGLIO (COIN-OP), ND (PS3)**

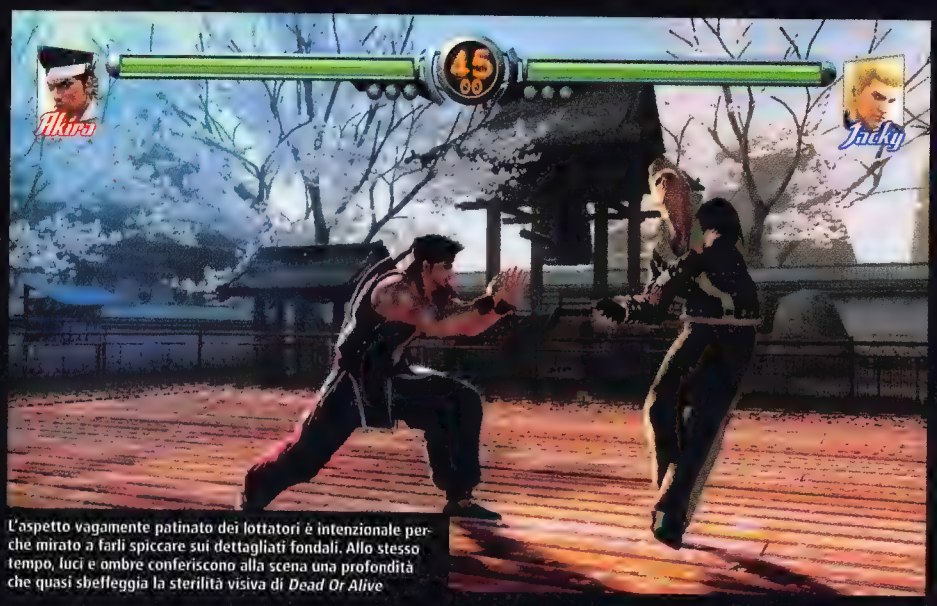
Da sinistra: Daichi Katagiri (director), Makoto Osaki (project leader) e Taku Kihara (planner) ci tengono a sottolineare l'impegno di fatto necessario per portare a termine un progetto che ad alcuni potrebbe apparire come un mero update

**Innanzitutto, come riassumerebbe la direzione intrapresa con *Virtua Fighter 5*?**
**Makoto Osaki:** Volevamo espandere l'idea di 'comunità' che *Virtua Fighter 4* ha creato. Con quel gioco abbiamo introdotto i concetti di collegamento in rete, IC card, di gioco di squadra e ricompense da collezionare, creando nel contempo un network più ampio di giocatori. Ora vogliamo portare questa idea su un altro livello. In Giappone non abbiamo i giocatori professionisti o le superstar presenti oltreoceano. Crediamo che l'opportunità per gli utenti di diventare famosi, di comparire su qualche canale televisivo, darà vigore a quella comunità.

**All'ultimo AOU Show la VF.TV è stata pubblicizzata come un'innovazione chiave di *Virtua Fighter 5*. Questo tipo di design progressista è difficile da ottenere nel genere dei picchiaduro?**
**MO:** Per quanto riguarda l'esperienza di gioco, penso che *VF4* fosse completo; quel gioco ha rappresentato per noi un traguardo importante. *VF* ruota attorno all'idea di due lottatori in competizione su un unico piano di gioco, un modello dal quale può essere difficile allontanarsi. La possibilità di muoversi liberamente è una questione molto delicata che abbiamo considerato per *VF5*, ma ci siamo resi conto che non avrebbe prodotto miglioramenti. *VF5* persegue 'l'impressione di realismo' piuttosto che il realismo assoluto: non è prevista l'eventualità che le mani possano rompersi, ad esempio. Nonostante questo, *VF5* introduce azioni che si potrebbero considerare naturali in un combattimento uno contro uno, come lo scatto laterale, e le aggiunge al modello base fondato sul singolo piano di gioco.
**Daichi Katagiri:** Cerchiamo di restare fedeli all'idea centrale del genere e di organizzarvi attorno tutti gli elementi aggiuntivi al fine di migliorare l'esperienza. È così che la serie si è evoluta sin dal suo concepimento. La versione mostrata all'AOU Show presentava pressoché tutte le caratteristiche previste, ma aspetti come il bilanciamento cambieranno enormemente con l'avvicinarsi della versione definitiva. Ad esempio, quella che abbiamo adesso è lontanissima in termini di gameplay da quella mostrata allo show. Se volessimo considerare quest'ultima come lo scheletro del gioco, allora potremmo dire che adesso stiamo aggiungendovi i muscoli. All'AOU Show era possibile eseguire alcune mosse laterali, ad esempio, ma non erano così significative. Ora rappresentano invece un aspetto evidente e importante. Ma bisogna comunque restare fedeli all'essenza originale della serie.

**Quando mettete a punto il bilanciamento del gioco, che importanza date ai giocatori professionisti e alle loro opinioni?**

A dimostrazione della volontà del team di migliorare il combattimento sul piano bidimensionale di *Virtua Fighter*, i colpi ai fianchi innescano un nuovo set di animazioni. Tanto queste ultime quanto gli scatti in diagonale avranno un ruolo importante




L'aspetto vagamente patinato dei lottatori è intenzionale perché mirato a farli spiccare sui dettagliati fondali. Allo stesso tempo, luci e ombre conferiscono alla scena una profondità che quasi sbeffeggia la sterilità visiva di *Dead Or Alive*

## I NUOVI SFIDANTI

**Se la modifica di singoli fotogrammi d'animazione è potenziale causa di malcontento tra i fan di *VF*, l'aggiunta o la rimozione di interi personaggi merita almeno una spiegazione. In pochi mettono in discussione l'aggiunta di Luchador El Blaze e delle sue singolari prese, ma come giustifica AM2 l'inserimento di Eileen, una praticante di arti marziali la cui comparsa potrebbe risultare ridondante alla luce della presenza di Lion? "Eileen è in realtà molto diversa da Lion", spiega Katagiri. "Ammetto che non fosse evidente nella versione mostrata all'AOU, ma i giocatori avranno una sorpresa se basano le loro aspettative su quella. Durante un location test di *VF5*, Eileen è risultata seconda nella classifica di popolarità. Personalmente ne sono rimasto sorpreso". Un'altra domanda relativa ai personaggi: perché il costume di Vanessa Lewis è stato cambiato nella versione occidentale di *VF4*? "In America ci è stato detto che era 'troppo sexy'", spiega Katagiri.**

**DK:** Non prendiamo mai in considerazione l'opinione di una singola persona, anche se si tratta di un cosiddetto professionista. Analizziamo il feedback ricevuto durante i location test e proviamo a risolvere problemi generali, ma non intendiamo focalizzarci sulle singole opinioni perché potrebbero non rappresentare tutti. I controlli analogici, ad esempio, non sono granché adatti ad un picchiaduro e presentano margini d'errore troppo ampi per garantire l'equilibrio che vogliamo raggiungere. Per questo ci affidiamo unicamente alla nostra esperienza.

**Quali nuove possibilità offre Lindbergh rispetto alle schede usate in precedenza?**
**MO:** Più punti su schermo, sul serio. Naomi 2 era una VGA; con Lindbergh possiamo renderizzare e visualizzare immagini in alta definizione in widescreen. Il chipset grafico di Nvidia ci ha permesso inoltre di implementare un'illuminazione di tipo HDR, che rappresenta un consistente miglioramento. Osservando le specifiche, Lindbergh sembra in tutto e per tutto un PC. Ma in termini di esperienza di gioco uno schermo più largo offre ai giocatori uno spazio di manovra più ampio.
**DK:** Lindbergh non cambia il cuore della serie: azioni semplici dalle significative ramificazioni. Ma ci permette di raggiungere una superiore sensazione di realismo.
**MO:** Abbiamo avuto un assaggio della tecnologia HDR lavorando su Chihiro. Abbiamo fatto esperimenti e imparato moltissimo durante lo sviluppo di *Virtua Cop 3*, *OutRun 2* e *Ghost Squad*. In Giappone, la maggior parte dei programmatori viene da realtà arcade o dallo sviluppo per console, mentre oltreoceano sono molti di più quelli che provengono dall'ambito PC. Eravamo molto indietro in termini di know-how e di esperienza con le tecnologie derivanti dal PC che ora stiamo usando. *VF5* ci ha aiutato a colmare alcune delle lacune e siamo molto orgogliosi della grafica che siamo riusciti ad ottenere. Fino a poco tempo fa questo era un modo inusuale di lavorare in Giappone e abbiamo dovuto rivedere le nostre metodologie di sviluppo.

**Qual è stato il problema più grosso che avete affrontato finora?**
**MO:** La rete. Questa volta non stiamo realizzando solo un gioco, ma tutta una serie di complessi servizi che includono la registrazione di video e il relativo upload su un server da cui gli utenti possano scaricarli. Per dirla usando le parole del nostro capo-programmatore, stiamo sviluppando l'equivalente di tre giochi. Non potete nemmeno immaginare quanto ingente sia il carico di lavoro nello sviluppo di un intero ambiente. Ad essere onesti, stiamo facendo troppe cose simultaneamente e l'organizzazione di tutte queste attività è estenuante. Il miglioramento grafico è già di per sé spossante.
**Taku Kihara:** Dobbiamo considerare modalità che consentano alla gente di godersi il gioco anche quando non sta giocando. Un ambiente così completo dev'essere creato da zero.
**DK:** Ci stiamo occupando di aspetti a cui non siamo abituati o che semplicemente non rientrano nelle competenze di uno sviluppatore di videogiochi. Limitarci a mostrare i replay [su VF.TV], ad esempio, non è soddisfacente e non ci avvicina al nostro obiettivo. Per questo abbiamo dovuto pensare a cosa potesse essere divertente in quel contesto e ai dettagli, come alla giusta lunghezza dei programmi trasmessi. Questi sono problemi di base con cui ci siamo dovuti confrontare prima di cominciare a pensare al resto.

**"NON STIAMO REALIZZANDO SOLO UN GIOCO, MA UNA SERIE DI COMPLESSI SERVIZI CHE INCLUDONO LA REGISTRAZIONE DI VIDEO SCARICABILI DAGLI ALTRI UTENTI"**

Capace di sfruttare al massimo il suo ambiente naturale (la gabbia), è facile prevedere per El Blaze un doloroso debutto. AM2 ha dedicato gran parte della pubblicità iniziale ai suoi vistosi costumi, nonché agli attacchi aerei e ai lanci di cui è capace

**Quanto ritenete di essere riusciti a sfruttare le risorse di Lindbergh?**
**MO:** Direi che stiamo spingendo la scheda quasi ai suoi limiti. È difficile valutare il livello esatto di sfruttamento, ma direi di essere intorno al 95 per cento. *Virtua Fighter 5* è il titolo perfetto per sfruttare la potenza della scheda.

**Qualcuno ha giudicato la pelle dei lottatori troppo 'plastica'. Cosa rispondete a queste critiche?**
**DK:** Inizialmente avevamo realizzato la pelle in maniera molto realistica, ma osservando il gioco in movimento ci siamo resi conto che era difficile discernere i personaggi rispetto ai fondali. Abbiamo perciò deciso di attenerci al nostro approccio fondato sulla 'sensazione di realismo'.

**Se realizzare un seguito solo per i fan rischia di ridurre il pubblico potenziale, come trovate il giusto equilibrio tra l'esigenza di accontentarli e di conquistare nuovi giocatori?**
**MO:** È una questione molto delicata, nonché la ragione per cui stiamo sviluppando il concetto di comunità. Se VF.TV saprà intrattenere, pensiamo che riuscirà a convincere nuovi utenti a lasciarsi coinvolgere.

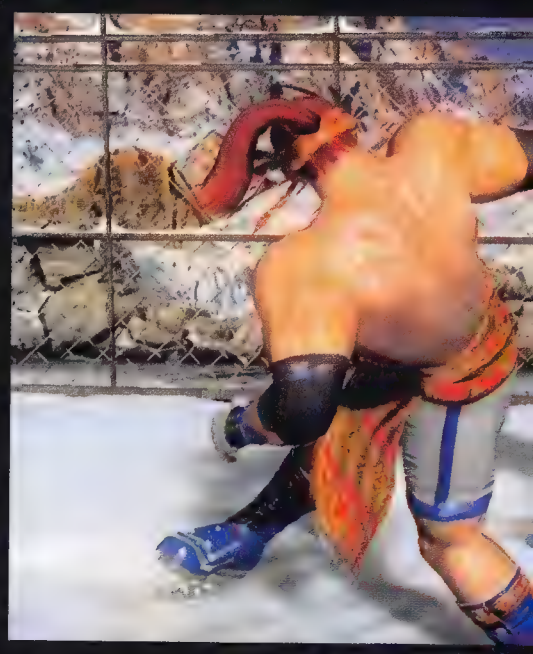
**Tanto *Virtua Fighter* quanto *Fighting Vipers* hanno attirato la loro quota di 'star', giocatori come Ikebukuro Raxel e Bunbunmaru. *VF5* incoraggia ogni utente a raggiungere analoghi livelli di notorietà?**
**MO:** Certamente. Non vogliamo che il nostro gioco resti confinato a Tokyo, ad esempio. Vogliamo che la comunità si espanda lungo l'intera nazione, vogliamo che i giocatori più

"NON CAMBIEREMO IL GIOCO PER DARE MAGGIORI POSSIBILITÀ AI NEOFITI CONTRO I VETERANI. DOBBIAMO PRIMA SODDISFARE I FAN, E POI ATTIRARE NUOVI UTENTI"

**DK:** Non cambieremo certo il bilanciamento del gioco per dare maggiori possibilità ai neofiti contro i veterani. Dobbiamo assicurarci di soddisfare i fan e in seguito creare un ambiente più appetibile per facilitare l'ingresso di nuovi utenti. Per avere una comunità dinamica e di successo è necessario che l'incremento di nuovi utenti sia costante; abbiamo disegnato l'intero progetto di *VF5* attorno a questo proposito. Detto questo, esistono alcune nuove caratteristiche che non abbiamo ancora annunciato e che dovrebbero risultare gradite a chiunque.

**Sono emerse nuove idee dall'introduzione della nuova VF.TV?**
**MO:** La stessa VF.TV è il risultato di esperimenti che abbiamo condotto con un altro gioco e con uno show televisivo locale. Negli studi di AM2 abbiamo un gioco di Mahjong in rete dal grande seguito, chiamato *MJ*. A questo aggiungeteci l'idea alla base di una popolare trasmissione TV giapponese in cui qualcuno commenta la partita in corso e otterrete qualcosa di unico. Noi volevamo questa caratteristica. La sua implementazione richiedeva però l'installazione di monitor 'live' nelle sale giochi, e ai gestori l'idea non piaceva affatto. Significava perdere un cabinato, ovvero introiti. Abbiamo comunque fatto una prova e i risultati sono stati subito evidenti. La gente si raccoglieva numerosa attorno al monitor. Di solito, se le postazioni di *MJ* erano occupate, la gente non aspettava e abbandonava la sala. Con un monitor live, invece, le persone restavano, magari compravano un drink o andavano a giocare a qualcos'altro in attesa che la postazione tornasse disponibile.

Improvvisamente i gestori divennero entusiasti del nostro nuovo cabinato e sebbene persino i nostri reparti vendita non fossero sicuri di quell'approccio, il successo ottenuto ha cambiato ogni cosa. In passato, i giocatori giapponesi erano molto riservati e non gradivano mettersi in mostra. Oggi sono cambiati, sono più aperti. *Dance Dance Revolution* ne è un esempio. Pensavo che quel gioco non sarebbe mai stato accettato, ma invece ha ottenuto enormi consensi e la cosa ci ha sorpreso.
**DK:** Non consideriamo gli utenti di *Dance Dance Revolution* dei 'videogiocatori' ma degli 'interpreti' in uno spettacolo dal vivo.



Mentre saltella, rotola e scivola attorno ai suoi avversari riempiendoli di calci, Eileen appare inizialmente simile a Lion. Il suo stile è stato pesantemente affinato dopo l'AOU Show

La VF.TV dovrebbe trasformare il modo in cui gli spettatori assistono al gioco, ma anche i combattenti beneficeranno delle sue funzionalità. Le barre di ranking evidenziano i match cruciali

bravi possano emergere da qualsiasi parte del Giappone, persino dalle zone rurali. Lì dove VF.TV è disponibile a casa, la gente vedrà nuove stelle emergere da altre parti del Paese. Sono convinto che la gente comincerà a discutere online o sui telefonini dei giocatori più abili osservati su VF.TV.

**A cosa attribuite l'apparente declino dei picchiaduro?**
**MO:** Rispetto ai tempi in cui videro la luce *Virtua Fighter* e *Tekken*, il mercato si è indubbiamente ridotto. Ma in Asia il genere è ancora forte. *Virtua Fighter* resta un nome molto popolare e il giro di affari è ancora significativo.

**Con sempre più giochi di combattimento sviluppati per il mercato domestico, spesso saltando a più pari le sale giochi, cosa pronosticate per lo sviluppo del business nel settore coin-op? *VF* potrà mai diventare un franchise solo per console?**
**DK:** *Virtua Fighter* è *Virtua Fighter* e continuerà ad essere presente nelle sale finché la nostra società non deciderà il contrario. Accogliamo favorevolmente qualsiasi altro gioco che faccia il suo ingresso nel mercato coin-op contribuendo a rendere più attiva la scena dei picchiaduro.

**MO:** Abbiamo progettato *Virtua Fighter 5* esclusivamente come coin-op. I servizi e la comunità che stiamo costruendo non possono essere replicati su console. Quelle piattaforme favoriscono direzioni diverse da quelle che abbiamo intrapreso. Sin dall'inizio una delle nostre filosofie è stata quella secondo cui se un gioco non va bene in sala, allora non c'è domanda di una conversione. Quest'idea non è cambiata. Stiamo realizzando *Virtua Fighter 5* per l'odierna scena giapponese dei coin-op e sono convinto che vi si integri alla perfezione.

**Ora che la serie è giunta alla sua quinta edizione, c'è ancora spazio perché *Virtua Fighter* possa espandersi o state pensando di cimentarvi con nuove PI?**
**MO:** Credo che avessimo la stessa domanda in mente durante lo sviluppo di *Virtua Fighter 4*.
**DK:** Infatti. Lo abbiamo progettato pensando: 'Facciamo un ultimo *Virtua Fighter*'. Ha avuto un grande successo e ci ha fornito nuove idee per la realizzazione del successivo. Stiamo facendo tutto il possibile per assicurarci che questo nuovo episodio esprima quel potenziale.
**MO:** Ci sono anche altre questioni. Ad esempio, quanto stavamo sviluppando *Virtua Fighter 4* e le caratteristiche relative al suo network, eravamo limitati dalla tecnologia disponibile all'epoca. Le linee ISDN su cui dovevamo lavorare offrivano una banda decisamente modesta rispetto a quella disponibile attualmente. L'ADSL, il cavo e la fibra ottica rappresentano oggi un ambiente di lavoro totalmente diverso, e ci mettono di fronte a possibilità inedite da cui ricaviamo nuove idee. Le sale giochi erano restie ad implementare connessioni ISDN solo per il nostro gioco: "Perché dovrei acquistare i vostri costosi cabinati?", dicevano i gestori, "solo per poi pagare anche una costosa connessione ad internet?". Questa era la reazione più comune. Ma il successo ottenuto da *Virtua Fighter 4* e dal suo network ha fatto cambiare loro idea.

È un po' come il successo di iPod Movie. Non si sarebbe mai verificato senza la banda larga. L'impatto di una nuova tecnologia può avere implicazioni che arrivano lontano. Per restare in tema, la rivoluzione del podcasting è un'altra conseguenza dell'arrivo della banda larga. Per i nostri replay su VF.TV, dozzine di megabyte avrebbero richiesto ore per essere trasferite senza una connessione a banda larga. Gli utenti possono aspettare per dieci o venti secondi, non di più.

**Ci sono state alcune potenziali aggiunte che avete scartato per paura delle reazioni del pubblico?**
**MO:** Nessuna, credo. Esiste una formula che accomuna tutti i *Virtua Fighter*. Quando ce ne allontaniamo, preferiamo realizzare un gioco diverso, una nuova serie. *Fighting Vipers* è un esempio di questa filosofia. Il giorno in cui i nostri fan ce l'avranno con noi sarà il giorno in cui annunceremo che il prossimo *VF* sarà un FPS.
**DK:** Cosa che non succederà mai!

Le modifiche apportate al modello di combattimento includono un abbassamento dei voli per diminuire le opportunità di combo dannose, una più evidente gamma di velocità per personaggio e una maggiore enfasi strategica sulla posizione dei piedi

# THE ITALIAN JOB

## UN'INDAGINE SULLA SCENA DEL GAME DEVELOPMENT IN ITALIA. PARLANO GLI SVILUPPATORI

Non è un mistero che l'Italia rivesta un ruolo marginale nell'ambito dell'industria globale del videogioco. Se si escludono case storiche come Milestone, il made in Italy è così modesto che verrebbe da credere che nel Bel Paese non esistano software house. Eppure, fra società legalmente riconosciute e piccoli team di sviluppo, ce ne sono quasi quaranta sparpagliate lungo tutta la penisola, da Milano (Playstos) a Messina (NAPS), da Genova (Artematica) a Crotone (Twelve Interactive), da Padova (Idoru) a Napoli (Raylight), da Torino (Impressionware) a Benevento (Spinvector).

Ma allora dove sono i giochi? Il problema principale è che in Italia manca un publisher forte che investa nella produzione locale. Rimanendo in ambito europeo, se in Francia ci sono Ubisoft e Atari e in Inghilterra Eidos e SCEE, la presenza di publisher di risonanza mondiale sul territorio nazionale si esprime quasi esclusivamente attraverso filiali dedite a mere attività di distribuzione e promozione locali. Un'eccezione in questo senso è rappresentata dalla sede milanese di Ubisoft. Fondata nel 1998, impiega manovalanza nostrana per la produzione di giochi facenti comunque capo al colosso francese (i suoi impiegati collaborano attualmente alla modalità multiplayer di *Splinter Cell: Double Agent*). L'unico publisher italiano effettivamente attivo nella produzione piuttosto che nella mera commercializzazioni di videogiochi sul territorio nostrano è Lago srl. Fondata nel 1984 e parte del gruppo Leader, si è specializzata nella produzione di add-on per *Flight Simulator* e nel 2005 ha istituito l'etichetta Black Bean, sotto la quale pubblica giochi meno settoriali, sviluppati tanto in loco (per ora solo da Milestone) quanto all'estero. Ma è una goccia nel mare. "L'Italia è debole nello sviluppo di videogiochi per molte ragioni, ma è indubbio che la mancanza di tradizione e i limitati capitali investiti siano tra le cause principali", dichiara **Francesco Cavallari**, producer presso Ubisoft Milan.

EMIGRATION CASE #1

# MARIO RICCO

Sebbene risalire al numero esatto di copie vendute in Italia sia impresa tutt'altro che semplice, è certo che il primo *Crash Bandicoot*, con oltre 310.000 unità di sell-thru, sia uno dei tre videogiochi di maggior successo in Italia nell'ultimo decennnio. Una cifra che impallidisce se paragonata, per esempio, con le oltre 1.300.000 copie totalizzate da un album uscito nello stesso anno (1996) come 'Canzoni' di Lucio Dalla. Interessante anche notare come nessun gioco uscito sulla generazione attuale di console casalinghe (PS2, Xbox, GC) sia riuscito a scalfire il risultato ottenuto dal platform di Naughty Dog per PSone

**Sede lavorativa:** Ubisoft Romania (Bucarest)
**Incarico attuale:** Art director
**Esperienze lavorative:** *Superbike* (la serie) e *Racing Evoluzione* per Milestone

**Quale percorso di studi ha effettuato prima di approdare al mondo del game development?**
Mi sono laureato in architettura nel 1990 presso il politecnico di Milano, quindi ho conseguito un dottorato in disegno architettonico nel 1995. Proprio in quel periodo ho cominciato a interessarmi alla computer grafica e al mondo dei videogiochi, nel quale sono capitato in modo assolutamente casuale.

**Come è entrato in Ubisoft Romania?**
Dopo aver lasciato Milestone nel 2004, per circa un anno mi sono dedicato alla professione di interior designer a Milano, ma ho continuato a mantenere i contatti con il mondo dei videogiochi. Nel 2005, tramite un sito di recruitment francese nel campo dell'informatica e dei videogiochi, ho spedito il mio CV a Ubisoft. Mi hanno risposto dopo circa 15 giorni. Ho fatto un colloquio telefonico in inglese con uno dei responsabili delle risorse umane dello studio di Bucarest e dopo una settimana mi è arrivata la proposta di fare un colloquio in sede. Sono stato lì tre giorni (viaggio e soggiorno in hotel pagati dall'azienda), durante i quali ho condotto test e interviste. Una settimana dopo il rientro in Italia mi è arrivato pre-contratto da firmare con i dettagli dell'offerta di lavoro (posizione, stipendio, benefit, ecc.).

**Quali difficoltà ha dovuto affrontare durant il trasferimento?**
Lo studio di Ubisoft Romania ha pensato a tutto. Il trasferimento è avvenuto il 30 di ottobre del 2005: alle ore 13 sono arrivato e alle 14 mi sono state consegnate le chiavi del mio appartamento. Con questo non voglio dire che il trasferimento sia stato una passeggiata. Cambiano le abitudini e parlare tutto il giorno una lingua diversa dalla propria è faticoso. Comunque devo lodare Ubisoft per l'aiuto nella fase di integrazione e per aver sbrigato tutte le procedure burocratiche.

**Come si svolge la sua giornata lavorativa tipo?**
La mia giornata comincia alle 9:30 e prosegue fino alle 20, più o meno. In questo periodo mi sto occupando della realizzazione dei documenti per gli scenari del progetto su cui stiamo lavorando, quindi disegno molto e lavoro a stretto contatto con i game designer, i level designer e il direttore creativo. Non ho una timeline da rispettare perché siamo in una fase di concept del gioco. Quando andremo in produzione il mio ruolo sarà anche di controllo della qualità del 3D prodotto.

**Come definirebbe il suo ambiente di lavoro?**
Qui esiste un buon team working, che si basa innanzitutto sul rispetto delle persone, dei ruoli e delle posizioni. Si lavora molto e si fanno molti straordinari, ma tutto avviene in un ambiente sereno e privo di tensioni inutili. Devo dire che a questo ordine mentale ha contribuito non poco il passato regime comunista: le persone con cui lavoro sono abituate al rispetto della gerarchia, ad una certa solidarietà e, cosa più importante, non parlano alle spalle (un popolo che ha vissuto sotto un regime dittatoriale per 50 anni ha imparato a non amare molto la calunnia e la delazione). Purtroppo non posso dire di aver sempre trovato ambienti simili in Italia.

**Cosa ricorda con maggior soddisfazione/ orgoglio della sua carriera lavorativa all'estero?**
La mia carriera all'estero è appena iniziata quindi spero di accumulare presto delle soddisfazioni. Tuttavia, una cosa che mi ha dato molta soddisfazione è che il mio titolo di architetto e i miei studi nel campo delle arti visive qui vengono visti con un plus, non come un handicap.

**Cosa le manca dell'Italia?**
Per adesso solo un buon piatto di pasta.

**Cosa manca all'Italia?**
Per quelle che sono le mie esperienze lavorative posso dire che gli italiani hanno il culto della famiglia, ma non hanno la cultura del lavoro. Ho visto spesso aziende assumere con estrema leggerezza, con colloqui sbrigativi gestiti da persone del tutto impreparate a farli. Ho visto persone appena assunte abbandonate al loro destino piuttosto che aiutate ad inserirsi.

**Cosa consiglierebbe a chi volesse intraprendere una carriera all'estero nell'ambito del game development?**
Innanzitutto di avere una solida cultura generale e possibilmente un buon titolo di studio. Il tempo degli 'smanettoni' è finito. Il mercato dei videogiochi oggi chiede competenze specifiche e professionalità. Quindi, dopo gli studi, consiglio di farsi un'esperienza lavorativa in Italia nel campo dei media che permetta di costruire un minimo di CV, e quindi andare subito all'estero. Inoltre consiglio vivamente ai ragazzi giovani di entrare in una grande azienda perché solo dentro una grande azienda è possibile vedere come è strutturato il processo produttivo di una cosa complessa come un videogioco. Inoltre, per un giovane che non ha ancora messo a fuoco le proprie capacità, la divisione dei ruoli che c'è in una grande società può aiutare a trovare la giusta via professionale.

Non è difficile comprendere le ragioni per cui non si investa abbastanza nella produzione videoludica italiana. "La competitività in questo mercato è peggio che in quello automobilistico", avverte **Gianluca Miragoli**, modellatore e animatore 3D freelance con esperienza di lavoro in Milestone ed Eden Games. "Risorse e investimenti sbagliati non sono una parentesi produttiva, ma possono decretare la morte di una azienda". A differenza di mercati di massa come quello musicale e cinematografico, dove la domanda nazionale è tale da sostenere un'offerta (anche di modesta qualità) ad uso e consumo locale, quello videoludico deve necessariamente soddisfare un pubblico globale per coprire gli enormi costi di produzione. In Italia, l'album 'Calma Apparente' di Eros Ramazzotti ha venduto 150.000 copie in una settimana. Nello stesso lasso di tempo, *Gran Turismo 4* ne ha vendute meno di 30.000. Salvo rare eccezioni (*PES*, *GTA*), in Italia un videogioco che vende davvero bene piazza dalle 15 alle 20.000 copie nella prima settimana. L'investimento in un videogioco made in Italy presuppone pertanto che quel videogioco abbia ottime possibilità di competere a livello internazionale. Se da un lato Ramazzotti può risparmiarsi la

fatica di confrontarsi con gli U2, dall'altro qualsiasi FPS dovrà necessariamente vedersela con *Half-Life 2* o *Crysis*. Chi è disposto ad accettare la sfida?

"In realtà non sono proprio convinto che sia indispensabile pensare sempre a investimenti esorbitanti, come neanche a distribuire il proprio, primo prodotto in tutto il mondo", obietta **Diego Zamprogno**, programmatore presso la società padovana Idoru, autrice di simulazioni sportive come *Fronte del Basket*, videogame ufficiale della Lega Società di Pallacanestro Serie A. "Uno dei pregi della trasformazione in mercato di massa è che il target si sta ampliando notevolmente, dando la possibilità di scegliere bene il tipo di prodotto che si vuole realizzare. Noi abbiamo scelto di concentrare i nostri sforzi in un settore di mercato ben preciso e, se vogliamo, limitato. Questo non perchè non sentissimo il desiderio di sfondare a livello mondiale, ma perchè siamo consapevoli che vista la situazione e le risorse che abbiamo a disposizione è indispensabile sbagliare il meno possibile".

Investire poco e bene sembra quindi una soluzione al problema, ma **Luca Vignaroli**, game designer presso l'olandese Khaeon Games, è meno possibilista, e traccia uno scenario apparentemente senza via d'uscita. "Proprio la presenza di titoli internazionali di alto profilo nel nostro mercato rende impossibile il successo dei budget game in Italia", dichiara. "Senza questo trampolino di lancio non si può arrivare al mercato internazionale per via della mancanza di fondi. Questo incide direttamente sul numero di software house attive sul nostro territorio, e ovviamente sul numero di quelle che poi arriverebbero a competere sul mercato internazionale". Cavallari introduce un'ulteriore minaccia nell'equazione: "In un mercato mondiale in cui nuovi attori a 'basso costo' si affacciano sempre più prepotentemente (ad esempio est europeo e Cina), l'Italia (come tutte le altre nazioni occidentali) non può competere sui costi. Proporre sempre prodotti innovativi e di alta qualità è quindi l'unica strada su cui investire".

Sebbene il fattore rischio sia ben compreso da tutti gli sviluppatori interpellati per redigere questo speciale, nello loro parole aleggia anche un certo disappunto per come l'imprenditoria italiana interpreta l'attività di game development. E il videogioco stesso. "Temo che il videogioco in Italia sia ancora considerato dagli operatori economici come un prodotto di nicchia orientato ad un target molto giovane", dice **Stefano Gualeni**, architetto e game designer freelance. "La causa della scarsezza di investimenti nello sviluppo si può ragionevolmente attribuire all'ignoranza e al disinteresse verso il game design". Miragoli: "Da parte di chi si 'avvia' nel mondo della produzione di videogiochi (imprenditori e simili) c'è molta presunzione. Manca la cultura del tipo di lavoro che si va a fare, lo si sottovaluta pesantemente. Questo atteggiamento porta spesso a minimizzare gli sforzi tesi a comprendere come si realizza un prodotto vincente, che non va inteso come un evento a sé, ma come un investimento per il futuro. Quello che mi fa sperare poco, sono gli esempi del passato. Persone talentuose provano a mostrare il loro lavoro a chi può finanziarli. Puntualmente rifiutati, trovano successo all'estero. Vi siete mai chiesti perchè? Ma perchè chi investe non ha le basi per capire ciò che è buono o meno". **Marco Trivellato**, software engineer recentemente assunto in EA Canada dopo un periodo di militanza in Milestone, aggiunge: "Il nostro Paese avrebbe tutte le carte in regola per competere. Come ci sono talenti nell'industria cinematografica e musicale, non vedo perché non ci potrebbero essere anche in quella videoludica. Sono sicuro che se l'Italia avesse preso più seriamente questo tipo di business, probabilmente ora la situazione sarebbe diversa e i talenti sarebbero venuti fuori anche qui".

## "IN ITALIA IL VIDEOGIOCO È ANCORA CONSIDERATO DAGLI OPERATORI ECONOMICI COME UN PRODOTTO DI NICCHIA ORIENTATO AD UN TARGET GIOVANE"

IMMIGRATION CASE #2

## MAURIZIO SCIGLIO

**Sede lavorativa:** Real Time Worlds (Dundee, Scozia)
**Incarico attuale:** Software engineer (graphics programmer)
**Esperienze lavorative:** *APB* (Tengen)

**Quale percorso di studi ha effettuato prima di approdare al mondo del game development?**
Diploma di Perito Informatico (I.T.I.S.) e Laurea in Ingegneria Informatica

**Come è entrato in Real Time Worlds?**
In maniera molto tradizionale, contattando direttamente l'azienda. Dopo la laurea, e dopo aver lavorato circa un anno in Italia, ho inviato diversi curriculum alle aziende sparse per il mondo fino a quando non sono stato assunto dalla Real Time Worlds.

**Quali difficoltà ha dovuto affrontare durante il trasferimento?**
Non ho trovato nessuna reale difficoltà. Qualche piccolo disagio iniziale dovuto alla inevitabile burocrazia che si deve fronteggiare quando si cambia nazione di residenza (trovare casa, aprire il conto in banca, iscrizione all'AIRE ecc). Devo dire che l'azienda mi ha aiutato molto in questa fase.

**Come si svolge la sua giornata lavorativa tipo?**
Alle 10 entro in ufficio (che dista 500-600 metri da dove abito) e termino di lavorare verso le 18.30. In media passo l'80% del tempo scrivendo codice. Il restante 20% lo trascorro tra meeting e scrittura/revisione di documenti. Niente di particolarmente diverso da qualunque lavoro d'ufficio, insomma.

**Come definirebbe il suo ambiente di lavoro?**
Estremamente informale, ma nello stesso tempo incredibilmente professionale. È un piacere lavorare al fianco di persone che hanno creato i giochi con i quali sono cresciuto come *Lemmings* o *Grand Theft Auto*.

**Cosa ricorda con maggior soddisfazione/orgoglio della sua carriera lavorativa all'estero?**
Ne riparliamo tra un paio di anni *[sorride]*.

**Cosa le manca dell'Italia?**
Credo nulla. Tutto ciò che potrebbe mancarmi lo apprezzo oggi maggiormente da turista.

**Cosa manca all'Italia?**
Per chi fa questo mestiere sicuramente manca l'opportunità di lavorare su titoli di un certo rilievo a livello internazionale. In Italia ci sono diverse piccole buone realtà che stanno crescendo, ma la strada è ancora molto molto lunga.

**Cosa consiglierebbe a chi volesse intraprendere una carriera all'estero nell'ambito del game development?**
Sicuramente imparare l'inglese e non pensarci due volte a trasferirsi se veramente si è appassionati di game development.

EMIGRATION CASE #3

## DAVIDE PASCA

**Sede lavorativa:** Arika (Tokyo, Giappone)
**Incarico attuale:** Programmatore
**Esperienze lavorative:** *Toshinden* (PC), *Zeitgeist* (PC), *Oddworld: Abe's Oddysee* (PC), *Final Fantasy VIII* (PC), *Tetris: The Grand Master 3* (coin-op), *Tetris: The Grand Master Ace* (360)

**Quale percorso di studi ha effettuato prima di approdare al mondo del game development?**
ITIS, indirizzo informatica

**Come è entrato in Arika?**
Per referenza personale. Prima di arrivare in Arika, nel 2001, ho lavorato per Digital Dialect (Los Angeles) nella quale sono entrato nel 1995 tramite annuncio sul newsgroup comp.graphics.algorithms.

**Quali difficoltà ha dovuto affrontare durante il trasferimento?**
Nessuna particolare difficoltà. Ho ricevuto aiuti nel trovare alloggio e nel traslocare.

**Come si svolge la sua giornata lavorativa tipo?**
L'orario ufficiale è dalle 10 alle 18. In fasi intense si continua anche fino a mezzanotte.

**Come definirebbe il suo ambiente di lavoro?**
Attualmente, non particolarmente eccitante.

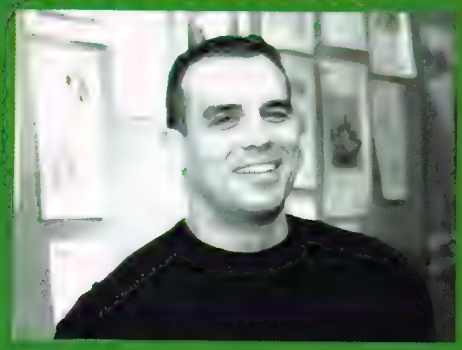
**Cosa ricorda con maggior soddisfazione/orgoglio della sua carriera lavorativa all'estero?**
L'anno passato alla Squaresoft in America. Un bell'ambiente di lavoro ed ero coinvolto direttamente o indirettamente in cose interessanti.

**Cosa le manca dell'Italia?**
Parenti e amici.

**Cosa consiglierebbe chi volesse intraprendere una carriera all'estero nell'ambito del game development?**
Per chi volesse uscire dall'Europa, assicurarsi di avere un titolo di studio minimo che permetta di ottenere il visto di lavoro.

EMIGRATION CASE #4

## ANDREA PESSINO



**Sede lavorativa:** Ready At Dawn (Santa Ana, California)
**Incarico attuale:** Co-fondatore
**Esperienze lavorative:** Per SCEA: *Daxter* (technical director). Per Blizzard: *WarCraft III: Reign of Chaos*, *WarCraft III: The Frozen Throne*, *World of WarCraft* (programmer), *Diablo II* (additional orchestration).

**Quale percorso di studi ha effettuato prima di approdare al mondo del game development?**
Il mio persorso è stato abbastanza inusuale. Ho fatto il liceo classico e ho studiato musica, ma ero molto appassionato di videogiochi. Da piccolo ci giocavo di notte sul mio Apple II. Dopo un po' ho cominciato a scrivere qualche software per fare musica e videogiochi. Ho provato anche ad interessare alcune società a realizzare videogiochi, ma non ho avuto molto successo.

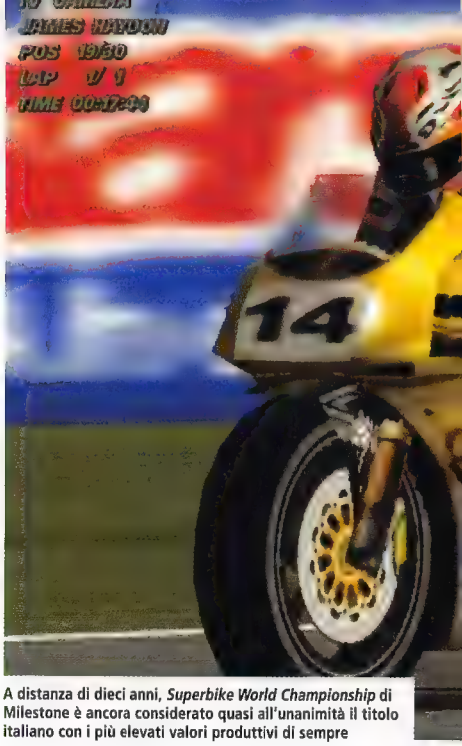
**Quali difficoltà ha dovuto affrontare durante il trasferimento?**
Devo dire che è abbastanza dura. Non avevo una grande conoscenza dell'inglese e non riuscire a sostenere una conversazione decente mi deprimeva. Le cose hanno preso a migliorare dopo sei o sette mesi, e adesso, ovviamente, va molto meglio.

**Come si svolge la sua giornata lavorativa tipo?**
Mi alzo la mattina molto presto, salgo in sella alla mia Yamaha e vado in palestra a sollevare pesi per circa un'ora. Arrivo in ufficio verso le 10:30 e dopo (solitamente) un paio di ore di meeting e discussioni varie mi dedico al codice fino alle 9 di sera circa. Ma dipende dalla situazione. Nei momenti critici arrivo anche alle 5 del mattino.

**Come definirebbe il suo ambiente di lavoro?**
La cosa più bella è il fatto che siamo un po' come una famiglia. Sembra un cliché recitato da molti, ma nel nostro caso... In Ready At Dawn assumiamo solo persone che ci piacerebbe frequentare anche fuori dall'ambiente di lavoro. Del resto già è dura lavorare per anni su un gioco. Farlo con persone con cui non vai d'accordo sarebbe ancora peggio.

**Cosa ricorda con maggior soddisfazione/orgoglio della sua carriera lavorativa all'estero?**
Sicuramente la creazione di *Daxter*. Quando ero in Blizzard non avevo mai la sensazione di fare veramente un gioco. Qui invece siamo partiti da una chiacchierata al bar per arrivare alla fondazione di Ready At Down e quindi alla creazione di un gioco intero.

**Cosa le manca dell'Italia?**
Anche se mi trovo bene negli States, qui il lavoro viene sempre prima mentre in Italia lo stile di vita è molto più 'umano'. L'aspetto sociale è sicuramente migliore. La gente trova il tempo da dedicare ad amici e famiglia mentre qui si pensa soprattutto a lavorare. Ecco, in Italia si lavora per vivere mentre negli Stati Uniti si vive per lavorare. È anche vero che se così non fosse, magari non sarei riuscito a creare RAD qui.




A distanza di dieci anni, *Superbike World Championship* di Milestone è ancora considerato quasi all'unanimità il titolo italiano con i più elevati valori produttivi di sempre

**Già, "se avesse".** Qualche decennio fa, quando l'industria non esisteva ancora e per realizzare un videogioco bastava una persona, un personal computer e un po' di buona volontà, cosa ha impedito all'Italia di emergere come hanno fatto Inghilterra e Francia? "Siamo arrivati esageratamente in ritardo", spiega Vignaroli. "La scarsa popolarità dei personal computer quindici anni fa ha determinato l'isolamento dell'Italia dal resto dell'Europa. Quando è arrivato Internet, i paesi dove i personal computer contavano più utilizzatori hanno visto nascere le prime community e i primi gruppi di discussione. Mentre altrove la conoscenza fluiva più o meno liberamente, in Italia i pochi che non erano frenati dalla barriera linguistica probabilmente non si conoscevano nemmeno, e non hanno potuto condividere il proprio pensiero in maniera costruttiva".

Eppure le cose si stavano muovendo già allora. **Francesco Carlà** fondava la sua Simulmondo e case come Genias pubblicavano piccole gemme come *Catalypse* per C64, ad opera di Andrea Pompili. "Ho sempre avuto la passione per i video-

*I Play 3D Soccer* non sarà forse rimasto nella memoria di tutti i possessori di Amiga come *Kick Off* o *Sensible Soccer*, ma il tentativo di Francesco Carlà di realizzare con Simumondo una software house sul suolo patrio che fosse competitiva a livello internazionale è quanto meno lodevole

game", racconta Carlà. "Vidi in questo settore il futuro della comunicazione e dell'intrattenimento, così ho provato ad investire per lo più spinto dalla mia creatività, senza pensare ai rischi che avremmo potuto correre. I fatti mi diedero ragione, e Simulmondo riuscì a ritagliarsi una buona fetta di mercato".

## "IL MERCATO DEVE ESSERE GLOBALE. I GIOCHI FATTI QUI DEVONO ESSERE FATTI PER TUTTI I MERCATI, NON SOLO PER QUELLO ITALIANO"

Poi qualcosa è cambiato. La fine dell'era degli home computer e l'inizio di quella delle console ha sconvolto lo scenario del game development europeo (dominato da Commodore) determinando la fine di software house storiche come System 3 e Thalamus. Ma dove in altri Paesi del Vecchio Continente le pur acerbe fondamenta dell'industria hanno retto, il ritardo accumulato dall'Italia e l'aridità del suo mercato hanno portato al collasso. "Molti developer Italiani anni '80 hanno cambiato ambiente, mentre alcuni sono rimasti, ma siccome il numero di partenza era molto basso, quelli che sono rimasti erano pochissimi", ricorda **Luigi Fumero**, fondatore di Impressionware. E aggiunge: "Sento dire spesso che in Italia il game development è morto sul nascere per colpa della pirateria, che da noi era ed è molto diffusa, ma su questo non sono così sicuro, anzi. Il mercato deve essere globale. I giochi fatti qui devono essere fatti per tutti i mercati, non solo per quello italiano, per cui guardare alla pirateria come capro espiatorio è sbagliato". Secondo Carlà, "i videogame stavano diventando sempre più il simbolo del business, la console PlayStation era alle porte. Il periodo della creatività stava tramontando inesorabilmente, così ho deciso di lasciare il settore".

Altri, invece, hanno deciso di entrarci. Nel 1996, **Antonio Farina** fonda Milestone, software house milanese specializzata nella produzione di giochi di guida per PC e, dal 2001, anche per console. Negli anni ha siglato accordi con alcuni dei maggiori publisher internazionali, divenendo de facto l'unica software house italiana di alto profilo. Il segreto del suo successo? "Direi che una cosa fondamentale per noi è stata la qualità del prodotto", dice Farina. "Un'azienda vale tanto quanto l'ultimo prodotto che ha fatto. La prima cosa che ha funzionato è stato *Screamer* e da lì, considerata la difficoltà del settore, non aveva senso buttare via l'esperienza".

EMIGRATION CASE #5

## MARCO CORBETTA

**Sede lavorativa:** Crytek (Francoforte, Germania)
**Incarico attuale:** Lead programmer
**Esperienze lavorative:** Lead programmer per *FarCry*, freelancer in *Crysis*, lead programmer su progetto nuovo, progetti con engine di *FarCry* in licenza (da annunciare). In Italia incarichi presso Prograph Research, Milestone e Virtual Identity

**Quale percorso di studi ha effettuato prima di approdare al mondo del game development?**
Scuole superiori presso l'istituto tecnico sperimentale Villa Greppi Monticello. Ho frequentato qualche mese di ingegneria a Milano durante il servizio civile, ma mi sono reso conto abbastanza presto che preferivo fare altro.

**Come è entrato in Crytek?**
Nel 1997 ho conosciuto il CEO di Crytek grazie ad una demo grafica per 3DFX che rilasciai sul web. Dal 1997 in poi ho lavorato per altre ditte in Italia, poi nel 2001 mi sono trasferito in Germania quando Crytek era ancora una start-up, iniziando il progetto *FarCry* da zero.

**Quali difficoltà ha dovuto affrontare durante il trasferimento?**
All'interno dell'unione europea non è un grosso problema trasferirsi da un Paese all'altro. Vitto e alloggio vengono forniti inizialmente dalla ditta lasciando il tempo di ambientarsi e di trovare un appartamento. La ditta in genere sbriga le varie pratiche burocratiche.

**Come si svolge la sua giornata lavorativa tipo?**
Arrivo in ufficio verso le 10. Dopo aver controllato email e news, mi occupo di varie cose come scrivere codice e/o documentazione, seguire i junior, partecipare ai meeting, fornire supporto ai level designer/artisti, intervistare i candidati, ecc. Il lunch break è alle 13 circa. Riprendo alle 14 e lascio lo studio verso le 18.

**Come definirebbe il suo ambiente di lavoro?**
Rilassato e spazioso.

**Cosa ricorda con maggior soddisfazione/orgoglio della sua carriera lavorativa all'estero?**
Varie cose, ma sicuramente l'aver prodotto *FarCry* dal nulla in tre anni è stata una bella soddisfazione lavorativa.

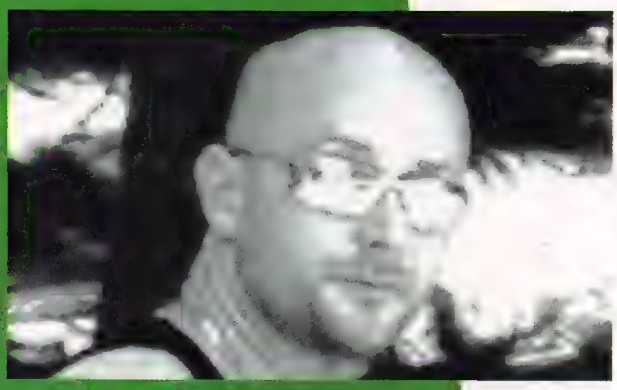
**Cosa le manca dell'Italia?**
La famiglia e i vecchi amici, il tempo, il sole.

**Cosa manca all'Italia?**
Un governo serio e stabile, contributi ai settori tecnologici. Meno corruzione, bustarelle e soldi rubati. Insomma, i nostri dipendenti, pagati con le nostre tasse e che sono alla guida del Paese non stanno facendo per niente il loro dovere. *(Questa intervista ha avuto luogo prima delle ultime elezioni. ndr)*

**Cosa consiglierebbe a chi volesse intraprendere una carriera all'estero nell'ambito del game development?**
Consiglierei di cercare di farsi assumere da una ditta stabile e avviata per ridurre i rischi (non come ho fatto io, insomma) e cercare di allargare le proprie conoscenze su tutti i vari aspetti che ruotano intorno alla creazione di un videogioco.

EMIGRATION CASE #6

# UMBERTO BOSSI



**Sede lavorativa:** Electronic Arts (Los Angeles, California)
**Incarico attuale:** Character animator
**Esperienze lavorative:** *Medal of Honor: Pacific Assault, Medal of Honor: European Assault, Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo 2*

**Quale percorso di studi ha effettuato prima di approdare al mondo del game development?**
Dopo il liceo artistico ho fatto un corso di animazione tradizionale presso lo Sheridan College in Canada.

**Come è entrato in Electronic Arts?**
Dopo aver trascorso quattro anni lavorando a San Diego per le aziende locali ho deciso di provare il sapore di uno studio dello stampo e grandezza di EA. Ho fatto domanda e mi sono ritrovato qui.

**Quali difficoltà ha dovuto affrontare durante il trasferimento?**
Pochissime! EA si è presa in carico le spese del trasloco e, poiché nuovo della zona, mi ha assegnato un appartamento arredato in una bella area adiacente allo studio per un periodo di un mese: giusto il tempo di cercare un appartamento o una casa. Tra i servizi messi a disposizione da EA c'era anche un esperto specializzato in traslochi/ricerca di appartamenti.

**Come si svolge la sua giornata lavorativa tipo?**
Nell'ambito in cui lavoro i tempi sono flessibili. Arrivo in studio attorno alle 10 ed esco verso le 19. Queste però sono tempistiche che non durano a lungo. Quando si è vicini alla consegna del prodotto si vive praticamente in studio, arrivando a sacrificare i fine settimana nelle ultime fasi della produzione.

**Come definirebbe il suo ambiente di lavoro?**
Eclettico ed estremamente artistico. Tante persone di talento con le quali lavorare, ognuna con il suo stile.

**Cosa ricorda con maggior soddisfazione/orgoglio della sua carriera lavorativa all'estero?**
Il fatto di essere riuscito a contribuire attivamente alla crescita e allo sviluppo dei progetti per i quali ho lavorato in diversi modi. Creando metodologie di sviluppo, con strumenti, con idee che poi si concretizzano nel prodotto finale.

**Cosa le manca dell'Italia?**
Lo stile di vita, la maniera di relazionarsi gli uni con gli altri, l'aspetto umano italiano.

**Cosa manca all'Italia?**
Il talento no di certo. Abbiamo della gente in gamba, che però scappa dall'Italia [risata]. Forse ci servono dei buoni politici che sappiano rilanciare il Paese economicamente e agevolino i gruppi che hanno buone idee. Gli americani lo hanno capito, e alle nuove idee, invece di tassarle sul nascere, creano una base solida dalla quale partire, garantendo agevolazioni e tagli ai costi per i primi anni di vita di una nuova attività.

**Cosa consiglierebbe a chi volesse intraprendere una carriera all'estero nell'ambito del game development?**
Domanda un po' generica. Nel game development c'è di tutto, human resource, marketing, producer, artisti, tecnici, ingegneri e programmatori. Il primo passo è chiedersi in che area si è interessati e poi lavorare sodo verso quella meta.

**Al di là del caso Milestone,** è indubbio che l'imprenditoria privata italiana non sia ancora 'pronta' ad affrontare il mare magnum del game development di alto livello. Quali iniziative potrebbero stimolarne l'interesse? Cavallari: "Altre nazioni hanno offerto aiuti finanziari o fiscali alle società di sviluppo di videogiochi (come nel caso degli Studi Ubisoft a Montréal, in Canada). Questo ha favorito gli investimenti e, di conseguenza, la creazione di una tradizione e di un mercato del lavoro specifico. Un'iniziativa istituzionale potrebbe sicuramente favorire la crescita dell'Italia in questo settore". **Videogiochi** ha interpellato un portavoce del precedente governo italiano per indagare circa eventuali progetti a riguardo. Poco sorprendentemente, non ve ne sono. "Credo che gli strumenti messi a disposizione per lo sviluppo dell'imprenditoria giovanile siano validi. Basta portarli nel giusto contesto", è stata la risposta. A questa si aggiunge un'intrigante testimonianza del modus operandi dello Stato italiano in un'ottica di promozione del videogame e del multimedia. "In Italia è in corso lo sviluppo del digitale terrestre in termini di multimedia. In Francia, ad esempio, si può giocare sul televisore collegato al digitale terrestre. Sono state sviluppate anche iniziative per portare i PC nelle case dei giovani (e non solo)".

Sebbene l'apatia imprenditoriale costituisca indubbiamente un freno allo sviluppo del made in Italy in campo videoludico, nulla impedisce che i talenti nostrani corteggino software house straniere. Del resto è proprio grazie a questo genere di collaborazioni che case come la spagnola Pyro Studios (*Commandos* per Eidos), l'olandese Guerrilla (*Killzone* per SCEE) o la svedese DICE (Rallisport per Microsoft) sono riuscite ad affacciarsi sulla scena internazionale. In Italia si sono registrati casi analoghi con Milestone (*Superbike* per EA) e NAPS (*Gekido* per Atari, all'epoca Infogrames). Recentemente, la giovane software house milanese Playstos ha siglato un accordo con il publisher giapponese Natsume (*Harvest Moon*) per la pubblicazione del suo platform/adventure *Ruff Trigger: the Vanocore Conspiracy* in Nord America e in tutti i territori PAL. Il titolo, in uscita per PlayStation2, dovrebbe arrivare sul mercato entro questa estate.

Alla luce di questi successi verrebbe da essere ottimisti circa il futuro del game development in Italia, eppure c'è chi sostiene che il livello qualitativo medio

**L'ottimo picchiaduro a scorrimento *Gekido* (PlayStation) del minuscolo team siciliano di NAPS è stato uno dei pochissimi titoli 'made in Italy' realizzato su hardware della passata generazione ad attirare l'attenzione di un publisher di primo piano come Infogrames (ora Atari)**

In uscita entro l'anno su PS2 e Xbox, *Ruff Trigger* (a sinistra), della software house milanese Playstos, è uno dei rari progetti made in Italy ad aver trovato un publisher straniero (in questo caso Natsume). L'action game *Crash Dummy* (sopra) è invece opera della softco Twelve Interactive di Crotone, e sarà il primo gioco italiano a poter vantare una distribuzione mondiale su tutte e quattro le piattaforme per cui è previsto (PC, PSP, PS2, Xbox)

della produzione locale sia comunque troppo basso per interessare davvero investitori stranieri. "Gli italiani non sono capaci di produrre videogiochi", sentenzia lapidario uno sviluppatore che preferisce restare anonimo. "I gruppi di sviluppo accreditati all'estero si contano sulle dita di una mano. Per un Paese come l'Italia, con 60 milioni di abitanti e con un retroterra culturale ricchissimo nel campo dell'arte e della creatività, mi sembra poco, anzi pochissimo. Il disinteresse dello Stato e quello dei grandi publisher nei confronti degli sviluppatori italiani è semmai la conseguenza, e non la causa, di una produzione di livello qualitativo al di sotto degli standard richiesti oggi". E aggiunge: "Nel periodo d'oro dello sviluppo dei videogiochi italiano (1995 - 2000), publisher di primissimo livello internazionale si sono interessati ai gruppi di sviluppo italiani, ma come sono venuti, se ne sono andati. Bisognerebbe chiedere ai manager di questi publisher cosa non ha funzionato nel rapporto con gli sviluppatori italiani". **Fabio Capone**, co-fondatore di NAPS, offre una spiegazione a questa presunta incapacità italiana di realizzare prodotti davvero competitivi. "Credo sia principalmente un problema di mentalità", dichiara. "Come in ogni settore ci vuole voglia di fare e una grande capacità di autocritica e umiltà. Queste capacità sono quasi assenti in Italia, come ho tristemente constatato nel corso dei nostri dodici anni di attività nel settore. Così come in Italia sono tutti CT della nazionale, nel campo videoludico molti ragazzi ancora in erba si elevano con troppa facilità, e senza reali meriti, a Carmack e Kojima". Secondo Miragoli, invece, il divario qualitativo fra la produzione interna ed estera è dovuto a questioni di natura organizzativa in seno ai team di sviluppo. "Per quello che ho visto io, il problema dell'Italia con i videogiochi non è nelle capacità di chi li programma. Programmatori italiani con cui ho lavorato sono ora direttori tecnici della Sony. Questo significa che le capacità le abbiamo. Ma dobbiamo essere gestiti da persone competenti".

## "GLI ITALIANI NON SONO CAPACI DI PRODURRE VIDEOGIOCHI. I GRUPPI DI SVILUPPO ACCREDITATI ALL'ESTERO SI CONTANO SULLE DITA DI UNA MANO"

Intanto, nell'attesa che queste competenze si affaccino sul mercato italiano, il talento locale migra all'estero. Come testimoniato dalle schede pubblicate in queste pagine, il Bel Paese può oggi vantare la perdita di professionisti come Marco Salvi, Alessandro Canossa, Marco Corbetta o Andrea Pessino, giusto alcuni delle decine di cervelli fuggiti verso pascoli più verdi. "Gli italiani che lavorano nel settore videoludico sono molto creativi, fanatici della perfezione e quindi in grado di produrre giochi di qualità", dice **Antonio Lattanzio**, software engineer presso la software house australiana Auran. "È per questo che noi italiani veniamo ricercati in altri Paesi". Ancora Trivellato: "Il settore si è consolidato in certe zone, in particolare UK, USA e Canada. In modo simile al caso del cinema: ormai le varie compagnie cinematografiche girano tutte a Hollywood,

EMIGRATION CASE #1

## ALESSANDRO CANOSSA

**Sede lavorativa:** Tabula Rasa Games (Copenhagen, Danimarca)
**Incarico attuale:** Socio fondatore, studio head
**Esperienze lavorative:** *Agenti intelligenti*, advergaming, art director in agenzia pubblicitaria, art director per gioco PC, 3D artist e animator per cartoni animati in 3D, level designer per giochi PS1 e PS2, game designer per giochi PC, PS1 e PS2

**Quale percorso di studi ha effettuato prima di approdare al mondo del game development?**
Scienze della Comunicazione, Torino.

**Quali difficoltà ha dovuto affrontare durante il trasferimento?**
Mi trasferii in Danimarca per la mia tesi di laurea presso la MindPass di Aalborg. Fu il CEO di questa società a trovarmi un tetto e ad occuparsi delle pratiche burocratiche per farmi ottenere il numero di previdenza sociale, senza il quale non avrei potuto neanche aprire un conto in banca. L'ostacolo maggiore è stato la lingua: il danese ha una pronuncia a dir poco ostica e c'è il rischio di slogarsi una tonsilla mentre ci si esibisce in ginnastiche laringo-gutturali. Per fortuna in Danimarca quasi tutti parlano un inglese eccellente.

**Come si svolge la sua giornata lavorativa tipo?**
Dalle 8 alle 9.30 incontro con i responsabili del dipartimento grafico, d'animazione e programmazione per impostare il lavoro della giornata. Dalle 10 alle 13 all'università dove insegno game design. Dalle 14 alle 17 in ufficio per seguire lo sviluppo del gioco e svariate mansioni amministrative. Dalle 17 alle 19 preparo lezioni, rivedo il lavoro fatto in ufficio, aggiusto il design del gioco, organizzo interviste e mi aggiorno con publisher/agenti/investitori. Dalle 19 alle 21 boxing. Dalle 21 alle 24 faccio lavoro freelance come consulente per poter cambiare la moto.

**Come definirebbe il suo ambiente di lavoro?**
Informale, fluido, remunerativo (non necessariamente in termini economici).

**Cosa ricorda con maggior soddisfazione/orgoglio della sua carriera lavorativa all'estero?**
Riconoscimento e rispetto ricevuto da colleghi con più esperienza che lavorano da anni presso sviluppatori di rispetto (3D Interactive, Deadline, TFI).

**Cosa le manca dell'Italia?**
Amici, famiglia, cibo, partite.

**Cosa manca all'Italia?**
Non manca nulla, anzi, forse [illegible]

EMIGRATION CASE #8

# FLAVIO BORTOT

**Sede lavorativa:** Activision (San Francisco, California)
**Incarico attuale:** 3D engine programmer
**Esperienze lavorative:** *X-Men 3: Il Gioco Ufficiale*

**Quale percorso di studi ha effettuato prima di approdare al mondo del game development?**
Laurea in ingegneria informatica presso l'università di Padova.

**Come è entrato in Activision?**
Fin da quando avevo 12 anni la mia passione era la creazione di videogame, ed ero quindi stufo di lavorare in applicazioni comuni. Così ho sviluppato un motore grafico 3D nel tempo libero e l'ho mandato corredato di CV a tutte le aziende 'grosse' del settore. Poi ho deciso di andare alla GDC di San Francisco per poter parlare faccia a faccia con i recruiter. Tutto questo mi ha portato ad ottenere il tanto atteso colloquio. Per sostenere quest'ultimo ho dovuto pagarmi di tasca mia un altro biglietto di andata e ritorno Venezia - San Francisco e, una volta arrivato, sono stato sottoposto ad un interrogatorio tecnico di cinque ore! Comunque alla fine mi hanno preso.

**Quali difficoltà ha dovuto affrontare durante il trasferimento?**
Tante. Per fortuna Activision mi ha pagato sia il trasloco che l'albergo dove sistemarmi in attesa dei mobili dall'Italia. Inoltre mi ha messo a disposizione un 'relocator' il cui compito era quello di aiutarmi nelle prime, piccole cose: aprire un conto bancario, fare richiesta per la SSN (Social Security Number: numerino magico senza il quale in America non sei nessuno), prendere le carte necessarie per sostenere l'esame per la patente (bisogna rifarla, non ci sono conversioni), cercare casa. Nella prima settimana ho anche dovuto comprare l'auto e scoprire che senza una 'credit history' sei morto. Inoltre, l'assicurazione dell'auto ti costa una cifra se non hai una storia come guidatore negli USA. Un salasso! Per fortuna il premio viene rivalutato ogni sei mesi. Altro problema è stato la lingua. Anche se ho studiato inglese per anni anche a pronunciarlo con mondo, sale e zucchero, quando mi trovai in un picchio di quello che mi dicevano! Più avanti sono venuti altri piccoli problemi: richiedere il telefono, la luce, il gas, Internet. Tutte cose che sembrano banali, ma che in realtà per me sono state un inferno.

**Come si svolge la sua giornata lavorativa tipo?**
Mi sveglio alle 7.30 per prendere il treno delle 8.16 che da Foster City (città dove vivo) mi porta a San Francisco, dove arrivo alle 8.45. Dopo 20 minuti sono in ufficio e alle 10 c'è un meeting con tutto il team per fare il punto della situazione. Poi, fino alle 18, impreco sia in inglese che in italiano per i più svariati motivi. I più gettonati sono: Il codice per qualche piattaforma non compila; c'è un baco su una delle svariate librerie che usiamo; il programma di 'versioning' ci mette una vita a sincronizzare il codice; c'è una corruzione dell'heap e non riesco a trovare il punto dove 'sfori'. Se sono fortunato, mi 'limito' a sviluppare, analizzare, ottimizzare e testare i vari componenti del motore grafico (shader, algoritmi, ecc). Comunque gli orari sono molto flessibili: se devi finire qualcosa perché il milestone è alle porte, ti può capitare di tornare a casa anche oltre la mezzanotte.

**Come definirebbe il suo ambiente di lavoro?**
Bello e stimolante: sei sempre spronato a dare il massimo e se vali vieni ripagato (sia in termini di soddisfazione personale che pecuniari).

**Cosa ricorda con maggior soddisfazione/orgoglio della sua carriera lavorativa all'estero?**
I complimenti ricevuti per il lavoro svolto. Sembra banale, ma è così. Molto bello è anche vedere il tuo nome fra i credit di un gioco a tiratura mondiale.

**Cosa le manca dell'Italia?**
I dolci, la pizza e il pane (qui fa proprio schifo).

**Cosa manca all'Italia?**
Le banche non aiutano le aziende. Sviluppare un videogame anche piccolo può costare milioni di dollari.

**Cosa consiglierebbe a chi volesse intraprendere una carriera all'estero nell'ambito del game development?**
Bisogna essere molto determinati e avere un'immensa fiducia in se stessi. Se volete venire negli USA bisogna abbandonare completamente il modo di pensare al lavoro. Qui ti possono licenziare in qualunque momento, senza preavviso e senza alcun motivo. Per molti questo è un difetto. Per me è un pregio. Grazie a questo sistema non vi capiterà mai di trovare uno che vive sulle spalle dei colleghi come a me è capitato molte volte in Italia.

non perché Los Angeles sia più bella di Roma, ma perché ormai tutto il settore si è concentrato in quella zona, e chi vuole produrre un film è praticamente obbligato ad adeguarsi. Ciò non vuole dire che non sia più possibile sviluppare giochi anche da noi, ma è obiettivamente più difficile".

Quindi quale consiglio dare a chi volesse intraprendere una carriera nel game development? "Ritengo che le cose vadano fatte nell'ordine giusto", dice Farina. "Prima di passare all'estero almeno verificare cosa esiste in Italia. Perché le strutture ci sono. Certo l'esperienza estera è molto interessante, ma non mi butterei all'estero senza aver verificato cosa c'è in Italia. Non ritengo che l'esperienza estera sia necessariamente più formativa di quella italiana. Si impara a fare questo mestiere tanto all'estero quanto in Italia". Lattanzio non è d'accordo: "Penso che chi voglia crescere e andare avanti in questo settore debba lavorare, anche per pochi anni, all'estero, arricchendosi di esperienze uniche tali da poter avviare, in un futuro e con un pizzico di fortuna, una propria impresa italiana competitiva a livello internazionale". Gli fa eco **Davide Pasca**, impiegato presso Arika (Tokyo): "A mio parere, cercare di cambiare le cose dall'interno è la via più difficile. Bisognerebbe prima imparare come e perchè questo business funziona all'estero".

**Provando a sintetizzare** la complessa situazione del game development italiano si potrebbe dire che la voglia di fare c'è, ma manca un'industria locale capace di trasformare l'intenzione in produzione competitiva. C'è anche il talento, ma manca una dirigenza in grado di riconoscerlo e sfruttarlo. Considerato che i presupposti non mancano, quante probabilità ha l'Italia di recuperare terreno rispetto agli altri

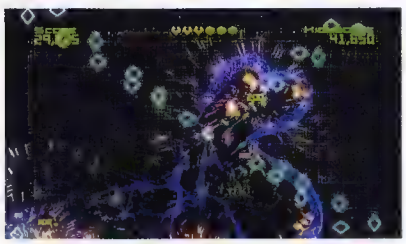
paesi dell'Unione? Ottimismo e pessimismo si alternano nelle risposte degli intervistati. "L'Italia ci potrebbe riuscire grazie all'originalità del prodotto e ai vari e funzionali metodi di vendita utilizzabili", dice Lattanzio. "Non è assolutamente necessario creare un videogioco con le ultime tecnologie. Basterebbe un gioco che stupisca per la sua particolarità e per la sua giocabilità".

"La distanza non è affatto incolmabile", dice Gualeni. "Se non fossimo sufficientemente sofisticati o avanzati in uno o più ambiti del game development, potremmo sempre richiamare specialisti o professionisti dall'estero. Il problema è quello di riuscire ad adottare effettivamente una mentalità flessibile, imprenditoriale e votata alla meritocrazia e alla promozione della creatività".

Sul fronte dei pessimisti, Vignaroli esprime dubbi circa la validità dei corsi di formazione professionale e la praticabilità dell'ipotesi del finanziamento statale: "Se nel territorio mancano realtà lavorative nell'ambito videoludico, a poco servono corsi universitari mirati a sviluppare le capacità di artisti e programmatori che poi si trovano in mano un titolo di studio inutile in Italia, e discutibilmente riconosciuto all'estero. Incentivi di tipo fiscale rimangono fuori luogo, viste le cifre richieste per gli sviluppi. La mancanza di professionisti sul territorio italiano rappresenterebbe comunque il secondo ostacolo, anche qualora ci fossero i soldi. Questa scomoda situazione è dovuta al fatto che il punto di partenza per la crescita è forzatamente un punto di partenza piuttosto elevato". Pur ammettendo che la situazione possa migliorare, Trivellato esclude ipotesi di risorgimento: "Non credo che l'Italia potrà mai recuperare il terreno perso. Non è una visione pessimistica però è obiettivamente improponibile che si verifichi una cosa del genere".

**"NON RITENGO L'ESPERIENZA ESTERA PIÙ FORMATIVA DI QUELLA ITALIANA. SI IMPARA A FARE QUESTO MESTIERE TANTO ALL'ESTERO QUANTO IN ITALIA"**

E con l'arrivo delle console di nuova generazione ed il conseguente incremento dei costi di produzione è difficile immaginare un futuro roseo per lo sviluppo del made in Italy. Ciononostante, proprio le nuove tecnologie e più specificatamente i nuovi sistemi di distribuzione di software a basso costo come Live Arcade e l'analogo servizio promesso da Sony aprono uno spiraglio di speranza. Sono servizi che di fatto creano un nuovo mercato, e rappresentano una sorta di ritorno all'anno zero del game development. Sarebbe un crimine, soprattutto per l'Italia, non approfittarne.



**Pur essendo ancora presto per valutare l'impatto di Live Arcade, il successo iniziale del servizio lascia ben sperare per la diffusione di sistemi di distribuzione a costi ridotti**

EMIGRATION CASE #5

## MARCO SALVI

**Sede lavorativa:** Ninja Theory (Cambridge, UK)
**Incarico attuale:** 3D engine programmer
**Esperienze lavorative:** *Ruff Trigger* (Playstation)

**Quale percorso di studi ha effettuato prima di approdare al mondo del game development?**
Come molti che lavorano in questo settore ho un curriculum di studi ufficiale e uno ufficioso da autodidatta. Il primo contempla una laurea in fisica, il secondo è sorto sulla scia di una passione per la programmazione che coltivo da quando frequentavo ancora le scuole elementari ('galeotto' fu un Commodore 64). Col tempo si sono aggiunti alla lista altri interessi, come la computer grafica e le architetture di CPU e GPU, che mi hanno portato ad acquistare riviste e libri, e con l'avvento di Internet, a cercare sulla rete tutte le informazioni che potevo racimolare.

**Come è entrato in Ninja Theory?**
Per puro caso e, oserei dire, pure con un pizzico di fortuna. Stavo accarezzando da tempo l'idea di tentare la fortuna all'estero quando il mio attuale lead programmer, che al tempo era solo un conoscente, mi propose di inviare il mio CV in Ninja Theory. Dopo qualche contatto preliminare e un (interminabile!) colloquio a Cambridge mi arrivò una offerta formale che decisi di non farmi scappare.

**Quali difficoltà ha dovuto affrontare durante il trasferimento?**
Sono state principalmente due: trovare una casa decente e aprire un conto in banca. Per avere una casa spesso hai bisogno di un conto in banca... e viceversa! Dopo circa tre settimane era comunque tutto sistemato.

**Come si svolge la sua giornata lavorativa tipo?**
Una giornata lavorativa dura dalle 9 alle 17.30 e, contrariamente a quanto accade spesso in questa industria, nessuno viene incoraggiato a rimanere oltre il normale orario d'ufficio, anche se capita di dover fare qualche ora extra quando si avvicina una deadline. Faccio parte di un piccolo team di 3-4 persone che si occupa di sviluppare il motore grafico di *Heavenly Sword* per PS3 e lavoro per lo più da solo su singoli task che possono riguardare sia compiti di ricerca, come testare un nuovo algoritmo, o attività più pratiche ma non meno interessanti come ottimizzare una certa parte del motore 3D. Spesso vengono tenuti dei meeting per discutere insieme dei problemi che stiamo affrontando o per stendere un piano di lavoro per le settimane successive (il lavoro viene programmato di sei settimane in sei settimane).

**Come definirebbe il suo ambiente di lavoro?**
Stimolante e vivace sono le prime parole che mi vengono in mente. Ho la fortuna di lavorare con molte persone di talento e dalla vaste competenze, cerco quindi sempre di imparare da loro cose nuove.

**Cosa ricorda con maggior soddisfazione/orgoglio della sua carriera lavorativa all'estero?**
È difficile (e forse neanche appropriato) fare un bilancio dopo soli sette mesi, ma per ora vado abbastanza fiero di una tecnica che ho sviluppato qui in Ninja Theory che ci permette di fare rendering HDR di alta qualità con anti-aliasing.

**Cosa le manca dell'Italia?**
Al primo posto ci sono sicuramente gli affetti, seguiti da una miriade di piccole cose che ti fanno sentire italiano, come certe intraducibili espressioni della nostra lingua, per non parlare degli odori e dei sapori, oppure del clima.

**Cosa manca all'Italia?**
Sulla carta assolutamente nulla, per questo a volte fa ancora più rabbia rendersi conto di quanto potenziale inespresso ci sia nel nostro Paese, e mi riferisco alla società in genere, non solo all'industria dei videogiochi.

**Cosa consiglierebbe a chi volesse intraprendere una carriera all'estero nell'ambito del game development?**
Anche se non c'è garanzia di successo professionale non abbiate paura di partire e di provare questa esperienza, in special modo se, come il sottoscritto, non avete viaggiato molto nella vostra vita. Avrete modo di conoscere un nuovo Paese, una nuova cultura e di fare allo stesso tempo un lavoro che vi appassiona. Quindi se è questo che desiderate non perdete tempo!

# Pwning in Toronto

## L'hardcore gaming incontra il cinema amatoriale in una sitcom canadese sulle emozioni e sulle depravazioni del più forte videogiocatore al mondo

L'infinita potenza della rete. La rete, unica fautrice di quel sogno sempre promesso e sempre tradito, quello della scalata al successo, dell'ascesa del talento, del trionfo delle idee. Ambienti stanchi e grevi come l'attuale televisione broadcast abbattono sulla nuca del telemaratoneta la scure di una programmazione figlia di consuetudini e fatturati, di margine operativo e di nepotismo secolarizzato. Ma come per decenni può sembrare che il sistema riesca a vegetare e sussistere, così può accadere che rivoluzioni sottocutanee e sottovalutate capovolgano principi e orizzonti, per condurre nell'era dove le idee, stavolta per davvero, possono volare alto e scavalcare i giganti, vivere della sola propria forza.

Accade così che da uno scherzo scaturi-

I fantastici quattro di 'Pure Pwnage': da sinistra Dave, Tagi, Jeremy e Doug. Alle spalle, la città di Toronto, setting principe di ogni evento delle serie

sca una scintilla, che quella scintilla prenda forza e vita, trasformandosi in uno show a puntate scaricato da tre milioni di persone, in un fenomeno che ora è fonte di sostentamento per i suoi creatori, e trampolino di partenza per progetti ancora a venire. Accade così che il passaparola sostituisca la visibilità che altrove va ottenuta con denaro, favori e compromessi, e che del materiale girato con una telecamera miniDV e un pugno di amici divenga lo show più popolare del Canada, e forse della rete. Con sorpresa e sconcerto di chi conservava, di chi vegetava, di chi secolarizzava.

Tutto nasce da www.purepwnage.com. Il termine 'Pwnage' deriva da mistubbing, errore di battitura (tipico della scrittura veloce dell'era Internet) dovuto alla vicinanza sulla tastiera della P rispetto alla O di 'ownage', da quel 'to own' che identifica il dominio sull'avversario (o sugli avversari) in qualsiasi videogioco. Quell'avversario viene solitamente definito un 'newbie' (novellino), o 'n00b' (niubbo, nel gergo italianizzato).

Pwnare niubbi è decisamente l'attività preferita di **Jeremy**, che sulla rete ama firmarsi 'Teh Pwnerer', tra un fiorire di ulteriori mistubbing. 'Life of a Pro Gamer', il primo episodio di 'Pure Pwnage', delinea i tratti iniziali del microuniverso di Jeremy, e i successivi spaziano sulla panoplia di personaggi che lo popolano. Il tutto sotto l'occhio instancabile della telecamera di **Kyle**, invisibile pianificatore e mente della serie, fratello di Jeremy nell'arte e nella vita, ma da lui definito con imbarazzo 'roomate' a causa della sua inaccettabile natura di 'n00b'.

In occasione dell'E3, **Videogiochi** ha avuto modo di capire meglio questo serial, il suo protagonista e il suo regista. And stuff.

**Innanzitutto, come ha avuto inizio tutto questo? Come è nata l'idea?**

**Jeremy:** Che dire... Kyle era alla scuola di cinema e voleva fare uno show, ma non aveva un soldo, e fu costretto a noleggiare una telecamera dalla scuola. Non avevamo intenzione di creare 'Pure Pwnage', volevamo solo fare... qualcosa, qualsiasi cosa. Imparare a montare con il computer, o cose così. Così Kyle mi fa 'Jeremy, ti spiace se ti filmo semplicemente, così posso imparare a girare, acquisire e montare?'. 'Certo, non ho niente da fare', gli rispondo io. All'epoca giocavo a *C&C: Zero Hour* qualcosa come diciotto ore al giorno, così mi sono messo semplicemente a parlare di quello per tipo cinque minuti. Poi salta fuori Kyle che mi dice 'dai un'occhiata, l'ho appena montato'. Io lo guardo e dico 'wow, sembra divertente', e anche Kyle concordava: 'anche a

me sembra divertente!'. Così abbiamo pensato di buttarlo online. L'abbiamo postato sul forum dei replay di *C&C* e... è piaciuto a tutti! Cioè, erano tipo trecento persone, non era chissà che pubblico, ma davvero ne furono entusiasti, e ne chiesero ancora, e ancora! Così abbiamo deciso di andare avanti, e vedere cosa succedeva.
**Kyle:** La prima sequenza che mi trovai a montare era in effetti una semplice anteprima di uno show inesistente, con Jeremy che parlava di *Zero Hour*. Ma dopo l'anteprima la gente iniziò a pretendere lo show vero e proprio. Così creammo il primo episodio per soddisfare le richieste della comunità di *C&C*.
**Jeremy:** Già, è più o meno tutto qui. Non so se voialtri avete visto l'anteprima. Era una specie di 'Episodio 0', se vogliamo. Kyle aveva scritto qualcosa tipo 'Pure Pwnage... coming soon!', ma era tutto uno scherzo! Non avevamo nessuna intenzione di fare uno show vero e proprio! Ma era piaciuto così tanto che abbiamo deciso di girare il primo episodio.

"Ci arriva una valanga di email. L'ultimo episodio ha avuto seicentomila download in ventiquattro ore"

**Dunque la realtà non è poi così distante dall'intestazione con cui si apre il vostro sito internet ("I pwn noobs liek hard rite n my roomate has dis camera rite so hes all liek 'we can make a show lol' n im liek...")**
**Jeremy:** Infatti! Sapete, all'inizio ero un po' imbarazzato da Kyle. Quando hai un fratello così n00b non è che hai tanta voglia di parlarne *[risate]*, così preferivo chiamarlo roomate, 'compagno di stanza'.

**Ma qual è il tuo vero lavoro? Cosa fai per vivere?**
**Jeremy:** Lo show!

**Lo show?**
**Jeremy:** Lo show!

**E prima dello show?**
**Jeremy:** Be', prima frequentavo l'università, ma non studiavo e non seguivo le lezioni perché non facevo altro che giocare tutto il giorno. Kyle invece andava alla grande, studiava di brutto e prendeva il massimo dei voti in continuazione. Di trovare lavoro non c'era verso, quindi lasciai perdere l'università e mi ritrovai a non avere da fare altro che giocare. Mia madre era disperata e voleva cacciarmi di casa, ma ecco che poi... è arrivato lo show! E ora è il mio lavoro.

**Quindi ora lo show è la priorità assoluta?**
**Jeremy:** Già! Richiede un sacco di tempo. Ci arriva una valanga di email, abbiamo milioni di spettatori. L'ultimo episodio ha avuto seicentomila download in ventiquattro ore.

**Avvertite sulle vostre spalle la pressione e le aspettative del vostro pubblico?**
**Jeremy:** Chiaro! All'inizio ci guardavano alcune centinaia di persone, non è che avessimo chissà che paura di deludere qualcuno, ma mentre lo show diventava popolare io cercavo sempre di pensare a come essere più divertente, e a volte non è che ne fossi così convinto. Ad un certo punto, con il decimo episodio, abbiamo deciso di tornare un attimo al punto da dove eravamo partiti, con me che camminavo, chiacchieravo e Kyle che filmava, tutto qui. Ed è stato uno dei più graditi in assoluto, e questo ci spinge ad andare avanti. Abbiamo una bella storia da raccontare, Kyle punta molto su questo. D'altra parte è un regista! L'ho sempre visto come un n00b, ma alla fine è saltato fuori che sa il fatto suo! *[risate]*

**Come gestite la pianificazione degli episodi? Decidete di volta in volta cosa fare?**
**Jeremy:** C'è una linea di fondo. Kyle vuole mettere in piedi una bella trama, quindi quando giriamo un episodio abbiamo un'idea abbastanza generale di cosa deve succedere. Ma non abbiamo robe tipo una sceneggiatura: semplicemente giriamo improvvisando, e credo sia per questo che il tutto è così spontaneo e sembra la nostra vera vita. Molta gente lo ritiene più reale di quanto in effetti sia, a dirla tutta.

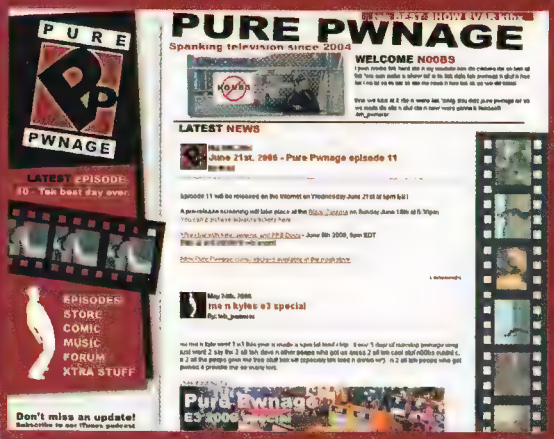
**Cosa pensi sia l'aspetto più divertente dello show?**
**Jeremy:** Beh...io! Cioè, nel senso...

**L'uomo e il personaggio quindi corrispondono in tutto... *[risate]***
**Jeremy:** Be', seriamente: ci sono milioni di videogiocatori in giro per il mondo, e la televisione non si preoccupa di loro. Non c'è nessuno show televisivo che parli di loro e del loro mondo, quindi ad un certo punto quelli si stufano di vedere certe schifezze e staccano la spina. Siamo la prima risposta a quell'esigenza!

**Kyle, ultimamente si inizia ad intravedere una convergenza tra il cinema ad alto budget e i prodotti home made. Gli utenti finali e gli amatori dispongono di strumenti digitali sempre più potenti per il filmaking. Quanto pensi che si estenderà questo fenomeno?**
**Kyle:** Inizio dicendo, naturalmente, che questo fenomeno è qualcosa di fantastico. Gli strumenti necessari diventano sempre più economici, e il mercato consumer si allarga sempre di più. Ormai dispongo di un vero e proprio studio domestico. Ho cominciato con alcuni microfoni pre-amplificati abbastanza semplici. Ora che lo show genera introiti con la vendita dei gadget, posso procurarmi dei microfoni migliori e migliorare l'audio, così come il video è stato migliorato dall'acquisto della nostra XL2 *[videocamera professionale di Canon, ndr]*. Il problema grosso era la distribuzione. Ora però c'è la rete: chiunque può creare una pagina web e uppare il suo lavoro. Si trovano un sacco di ottimi show indipendenti, di ottima musica indipendente. In Canada ci sono dei veri e proprio canali indipendenti. C'è un sacco di roba trascurabile lì dentro, chiaro, ma c'è anche qualcosa che meriterebbe una vera diffusione televisiva. Molto presto credo che si vedranno modelli di trasmissione video completamente nuovi, perché un computer è uno strumento molto più flessibile di una televisione, davanti alla quale non puoi fare altro che cambiare canale. C'è sicuramente gente che si sente a proprio agio nel vegetare davanti alla TV dopo una lunga giornata di lavoro, ma con la televisione on-demand via internet il panorama non potrà che cambiare. Credo che vedremo contenuti sempre più rapidi, più frammentati.

## Teh website

Il sito di 'Pure Pwnage' (www.purepwnage.com) assolve la duplice funzione di luogo di riferimento per il download degli episodi (grazie agli ottimi mirror e all'ampia disponibilità di sottotitoli, anche in lingua italiana) e di punto di contatto tra lo staff e i fan dello show. Kyle e i suoi compagni dedicano una cura maniacale alla continua fornitura di materiale audiovisivo aggiuntivo, come le canzoni originali dello show, sprite da usare in giochi come *Conter-Strike: Source* e addirittura delle strisce di fumetti a tema.



Jeremy nella sua inconfondibile tenuta standard: bandana, sguardo fiero, e Volontà di Potenza incisa a fuoco sul petto. Jeremy assurge alla sua definitiva forma di Ubergamer tramite i severi insegnamenti dell'enigmatico Teh_Masterer; nella circostanza, sarà impossibile non riconoscere un paio di acute citazioni dell'addestramento impartito da Pai Mei alla Sposa in 'Kill Bill Vol. 2'

Jeremy, assistito dal fedele Doug, atterrisce le strade della città scatenando il potere del 'Micro'

**Qualcosa come quello che accadde negli anni '60 con le garage-band e con l'appropriazione popolare del medium musicale? Sta accadendo la stessa cosa con la TV e gli show via internet?**
**Kyle:** Certo, e un sacco di grossi broadcaster si stanno lanciando in questo meccanismo, come nel caso della top ten di iTunes. Un numero sempre maggiore di società medianiche si sta adeguando alla comunicazione via Internet.

**Guardando gli episodi di Pure Pwnage si ha la sensazione che ci sia una sorta di sotto-trama nascosta dai toni complottistici, al di là degli eventi divertenti che accadono di volta in volta. Cosa ci puoi dire a questo proposito, con le ovvie riserve di segretezza?**
**Kyle:** Dirò solo che le cose procederanno nella vita di Jeremy, ma non è tutto. C'è un piano a tal proposito, abbiamo una storia ben precisa da raccontare. Voglio che chiunque la sperimenti esattamente nel mondo in cui intendiamo raccontarla, senza rovinare alcuna sorpresa.

**Jeremy, come hai conosciuto FPS Doug?**
**Jeremy:** Ci conosciamo fin da piccoli, siamo amici da tantissimi anni. È una di quelle amicizie che maturano con un po' di difficoltà. Lui era un appassionato di FPS, io di RTS, e su questo punto abbiamo litigato diverse volte. Per un po' di tempo abbiamo perso i contatti finché di recente, grazie allo show, ci siamo riavvicinati. È davvero divertente, anche se a volte è un po' inquietante, è proprio il tipo che fa scappare la gente sull'altro marciapiede! Ha proprio un bel caratterino, e non credo che lo show renda pienamente l'idea di quanto si arrabbia quando viene fraggato. Davanti alla telecamera tende a calmarsi un pochino. Credetemi, si arrabbia molto di più di quanto faccia nell'episodio 5. Prima sfracella a terra le cuffie, poi prende il monitor e lo butta da qualche parte. Esce urlando dalla stanza, torna e DISINSTALLA il gioco a cui ha perso! Poi ci ripensa, lo reinstalla e ricomincia a giocare!

**Anche in Italia ci sono numerosi casi documentati e filmati di violenze inferte al proprio computer in preda alla furia per la sconfitta subita in un videogioco.**
**Jeremy:** Ma certo! Credo che ogni vero gamer al mondo abbia distrutto qualcosa in vita sua...

**Kyle, cosa consiglieresti a chi volesse lanciarsi nella realizzazione di un proprio film, di un proprio show?**
**Kyle:** Il mondo migliore per imparare è mettersi al lavoro e fare in proprio, usando qualunque mezzo. Un corto con dei compagni di scuola va più bene. Un fan un giorno mi ha scritto che voleva realizzare un corto. Ne abbiamo parlato un po' via email: voleva girare una sorta di parodia de 'Le Iene', con protagonisti dei ragazzi finiti in riformatorio. La storia procede all'inverso, e alla fine si scopre cos'hanno combinato. Era una cosa molto divertente, fatta con alcuni compagni di scuola e nessun mezzo. È importante riguardarsi con attenzione le scene girate e il loro montaggio, ricontrollare le sequenze d'azione in slow motion, perfezionare il piazzamento della telecamera. È sufficiente amare il cinema in un modo nuovo: devi pensare a cosa succede dietro alla cinepresa. Adesso, quando guardo un film non posso che pensare all'equipe che si trova sul set, a quello che fanno.

**A proposito di ripresa, credi che continuerai ad utilizzare il tuo stile documentaristico, tramite il quale il pubblico è conscio della presenza in scena del 'personaggio-Kyle', o l'evolversi dei vostri mezzi ti spingerà verso una regia 'esterna', più cinematografica?**
**Kyle:** Io amo il cinema, e alcune scene di 'Pure Pwnage' sono già girate in modo cinematografico. Ci sono in effetti questi due stili, quello documentaristico e quello cinematografico, che mi piace alternare. Tendo a preferire lo stile documentaristico, anche se vi sono dei luoghi dove Kyle non può proprio essere presente, e dove subentra una regia più cinematografica.

**Come nella battaglia notturna tra gamer dell'episodio 9?**
**Kyle:** Già, la 'Micro Battle' *[il termine 'Micro' deriva dalla 'microgestione', ovvero il controllo tattico delle unità negli RTS, ma è estesa nello show a generico potere mistico che consente superbe prestazioni in ogni contesto ludico, ndr]*. In quel caso, ad esempio, la ripresa documentaristica sarebbe stata noiosa. C'è da dire, però, che la ripresa cinematografica è di gran lunga più impegnativa. Per girare quella scena sono state necessarie due riprese notturne da cinque ore.

**Il vostro approccio allo show è estremamente professionale, non è decisamente il tipico progetto amatoriale.**
**Kyle:** Ho lavorato parecchio dai tempi del primo episodio, e credo che l'innalzamento della qualità nello show sia evidente. 'Pure Pwnage' è una grande occasione per fare pratica e prepararmi a quello che voglio fare in futuro. Voglio fare scene d'azione, drammatiche, comiche. Voglio variare stile musicale, stile di regia.

**Come siete riusciti a coinvolgere così tante persone nel progetto? Ad esempio i cantanti che hanno inciso la parte vocale di 'World of Warcraft is a Feeling'.**
**Kyle:** L'abbiamo registrata nel mio studio. Il testo è di Jeremy, e il lavoro strumentale è mio. Quella gente... credetemi, sono semplicemente persone che conosco per via dell'università. Sabina, ad esempio, la ragazza che canta la canzone: fu lei a farmi venire l'idea di '*WOW* is a Feeling' quando la sentii cantare in uno spettacolo in città. Volevo veramente quella voce per la canzone. Anche il sassofonista è davvero bravissimo, frequenta la facoltà di Musica all'Università di Toronto. È semplicemente gente che conosco, e che è sempre felice di aiutarci.

**Che ne pensa la gente della vostra città? Vi riconoscono per strada?**
**Kyle:** Jeremy viene riconosciuto spessissimo, soprattutto se porta la bandana. Ma anche il resto del cast viene riconosciuto spesso, addirittura le ragazze comparse nel 2° episodio!

**Jeremy, che messaggio lanci ai n00b italiani che sono all'oscuro dello show?**
**Jeremy:** Be', se non conoscete lo show allora siete certamente n00b. Ma non dovete perdere la speranza. Continuate ad allenarvi, a giocare, e magari un giorno pwnerete anche voi. E siate riconoscenti per il fatto di poter pwnare in un paese libero.

**Un'ultima frase, Jeremy. Una chiusura indimenticabile.**
**Jeremy:** *[assumendo la posa di pwnaggio]* KEEP PWNING IN THE FREE WORLD!

## Da money

Per sostenere la produzione dello show, Jeremy e Kyle hanno allestito il 'n00bstore', negozio online che permette di acquistare una gamma assai ampia di t-shirt e gadget. Ma la più clamorosa forma di autofinanziamento ha visto Jeremy mettere all'asta su eBay una ciocca dei suoi capelli. Concepita come uno scherzo, l'asta si è chiusa con una quotazione finale di oltre 4.000 dollari. Con quei soldi, il duo si è pagato un viaggio in Olanda (durante il quale ha fatto visita ad alcuni acquirenti del merchandise di 'PP'), una nuova telecamera e l'accesso all'E3 di Los Angeles.

Vale ancora la pena accettare un lavoro come tester, mettendo a repentaglio la propria salute mentale e fisica, per entrare a far parte dell'industria videoludica?

"Giochi tutto il giorno". Nell'indagare le gioie e i dolori dei tester moderni per questo speciale, **Videogiochi** ha chiesto ad ogni persona intervistata quale fosse il malinteso più comune riguardo questo lavoro. Ha ascoltato professionisti del controllo qualità, gli sviluppatori che ci lavorano e tester disillusi che hanno ormai appeso il pad al chiodo. E tutti hanno dato la stessa risposta, senza eccezioni. Chiunque abbia avuto esperienza con i processi di QA (Quality Assurance) vi dirà che testare un gioco e giocarci per puro piacere sono due pratiche completamente diverse: scoprire bug è inequivocabilmente un lavoro, per di più monotono e ripetitivo. Come se ciò non bastasse, lo stipendio è spesso modesto, la sicurezza lavorativa precaria, le condizioni estreme e il riconoscimento per il servizio svolto pressoché inesistente.

Quindi perché farlo? La gran parte delle migliaia di candidati che inondano costantemente publisher e sviluppatori con i propri curriculum condividono una passione per i videogiochi che li spinge ad avvicinarsi a chi li crea. Alcuni di questi agiscono nell'erronea convinzione che verranno pagati per giocare tutto il tempo. Altri ritengono di essere genuinamente portati per questo lavoro e di poter fare carriera. La maggioranza, però, spera che provare videogiochi per vivere porti infine a realizzarli, che permetta di entrare nell'industria dalla porta di servizio (vuoi perché non ha qualifiche, capacità o esperienze sufficienti, o perché ce le ha, ma ciononostante la porta principale rimane inesorabilmente sbarrata). È un piano che ha funzionato per moltissime persone in passato, ma con il cambiamento degli standard e delle metodologie di un'industria in fase di maturazione funzionerà anche in futuro? E cosa si dovrà sopportare durante la propria carriera come tester?

**Innanzitutto, passare da** quella porta di servizio è tutt'altro che facile. La concorrenza è feroce ed esistono anche ostacoli pratici: il carico di lavoro dei reparti QA è alquanto variabile, quindi vengono spesso offerti contratti a breve termine (tre mesi è un periodo standard) che pretendono disponibilità immediata. Nello scegliere i propri tester, molti publisher prestano maggiore attenzione alla personalità e alla passione per il videogioco del candidato piuttosto che all'educazione e all'esperienza lavorativa. "È irrilevante quanti diplomi abbiano", dice **Andy Robson**, capo del testing in Lionhead, che offre programmi di esperienza lavorativa con liste d'attesa di oltre un anno. "Non importa affatto la qualifica. Importa l'entusiasmo, la volontà di imparare e una passione genuina per i videogiochi. Un altro requisito fondamentale è la capacità di comunicare: bisogna essere in grado di parlare alla gente. Un sacco di candidati hanno scarse capacità di socializzazione".

Alcuni datori di lavoro, invece, sono più esigenti e richiedono una certa comprensione del processo di sviluppo. "Ciò che fa emergere i curriculum è la frequentazione di corsi universitari legati al videogioco o una certa esperienza nella creazione di mod o grafica a casa", dice **Steven Lycett**, development producer di Sumo Digital. "È fondamentale che i tester descrivano i problemi nel modo più chiaro possibile, il che richiede una comprensione base di come vengono assemblati i videogiochi", aggiunge **Arthur Parsons**, un executive designer di Travellers' Tales che ha cominciato proprio nel reparto QA. Serve altro? "Direi che la capacità di risolvere i problemi, una conoscenza base del software per PC e una certa dimestichezza con l'elettronica sono dei bonus", dice **Jai Kristjan**, che ha lavorato per quattro anni nel testing prima di essere promosso a junior producer e diventare poi designer per Slant Six Games, neonata soft-

## "Sbattere contro ogni singolo muro di un livello per scoprire i buchi della mappa è solo un esempio di un giorno da tester nell'inferno digitale"

co di Vancouver. "E serve anche la capacità di eseguire un compito ripetitivo capace di azzerare il cervello e annientare il morale per lunghi periodi di tempo", aggiunge.

Sorprendentemente, è proprio questo uno dei problemi che molti candidati tester non capiscono. Oltre a giocare entro parametri normali o a cercare i bug, dovranno anche seguire un'agenda ben precisa: compiere incessantemente azioni noiose all'interno del gioco secondo una tabella temporale dettata da designer e lead tester. "Il testing non è quasi mai divertente", dice un ex-tester che preferisce rimanere anonimo, ora al lavoro in un'altra area dello sviluppo software. "Ti stanchi della maggior parte dei titoli dopo una settimana di gioco intenso. Sbattere contro ogni singolo muro di un livello per scoprire i buchi della mappa è solo un esempio di un giorno da tester nell'inferno digitale". Kristjan descrive schematicamente la tipica routine lavorativa: "Arriva la nuova build di un gioco, si prova un'area per ore, si annotano i bug, arriva una nuova build, si testano i bug di prima, si segnano quelli eliminati e quelli no... Lava, asciuga e ripeti per mesi e mesi". Ma c'è anche chi apprezza questa pratica apparentemente tediosa. "Dal punto di vista lavorativo, testare giochi è probabilmente il modo migliore per guadagnare 9 euro all'ora", dice un altro ex-tester che non vuole rivelare il proprio nome. "Di certo è meglio che riempire scaffali".

Vale la pena ricordare che il lavoro di tester può variare enormemente. I reparti QA dei publisher sono di solito molto grandi, intervengono relativamente tardi nel processo di sviluppo e sono chiamati a fare la maggior parte del lavoro. I team di testing degli sviluppatori sono solitamente più piccoli e chiamati a compiere una gamma più ampia di lavori, anche se questo dipende in larga parte da quanto lo sviluppatore voglia affidarsi al QA del publisher. I tester occupati presso studi di prestigio come Bizarre Creations e Lionhead possono offrire un input creativo. "[I tester di Bizarre] fanno molto più che testare e basta", afferma **Sarah Chudley**, direttrice commerciale di Bizarre. "Sono spronati a fornire feedback sul design dei giochi e sul bilanciamento del gameplay. Potrebbero anche dare una mano con l'attività di PR o lavorare coi designer a nuove idee".

"La gente ritiene che il nostro lavoro non possa in alcun modo essere creativo, ma non è così che funziona il reparto testing di Lionhead", prosegue Robson. "Forniamo un sacco di feedback: magari diamo 100 suggerimenti sul combattimento, magari ne usano uno o magari li usano tutti. Ma un sacco di reparti di QA vedono il gioco solo quando è in versione alpha, ed è ormai troppo tardi. A quel punto non cambieranno più nulla".

**Come i propri** colleghi allo sviluppo, anche i tester conoscono l'incubo della deadline. "Il carico di lavoro aumenta verso la fine del progetto, quando il titolo passa alla fase RC [release candidate]", dichiara uno dei tester anonimi. "È in questa fase che potete aspettarvi di dover sopportare un numero disumano di straordinari. In alcuni casi i turni di lavoro vengono allungati di otto ore, alcune volte persino di più. E il lavoro extra può coinvolgere anche i week-end. È possibile che non abbiate un solo giorno di riposo per mesi. Quando fir-

mate un contratto, vi chiedono si sottoscrivere la 'rinuncia' ad uno degli articoli della legge che regola le ore lavorative quotidiane, quindi legalmente possono fare ciò che vogliono".

"Ho una storia che farà congelare le ossa a chiunque sia interessato ad avventurarsi nel QA", dichiara Kristjan con giustificata sicurezza. "Fui assunto da una società con un compito fondamentale, quello di unico senior tester, e i miei superiori fecero di tutto per tenermi in ufficio e farmi organizzare il team. Il capo mi comprò un'amaca, che installò nel mio ufficio mentre ero a pranzo, in cui avrei dormito praticamente ogni notte. Quando mi lamentai perché avevo bisogno di vestiti puliti, mandarono la segretaria a comprarmi un guardaroba nuovo. Mi comprarono anche un cellulare, per potermi raggiungere ovunque fossi, anche al bagno, e quando mi lamentai perché non vedevo la mia ragazza (con cui convivevo) da due settimane, pagarono una stanza d'albergo per noi due un paio di volte alla settimana, in modo che ci potessimo vedere. Feci questa vita per sette giorni alla settimana per sette mesi... Quando finii, mi ci vollero tre mesi per riprendermi".

**Marco Ravetto**, ex-collaboratore di Game Power e Super Console, ha partecipato ad una serie infinita di test di localizzazione e, pur non avendo vissuto esperienze drammatiche come quella di Kristjan, ha le sue storie da raccontare. "Il problema è la varietà di ambienti lavorativi in cui ci si trova catapultati", afferma. "A volte scendi dall'aereo e c'è un'auto che ti aspetta per portarti nel miglior albergo della città, con il team che ha pianificato tutto (magari anche attività ricreative, come gite o partite di basket) e che ti permette di vivere tre mesi assolutamente normali. Altre volte è il panico più assoluto. Ricordo che per il testing di un gioco sportivo per PC furono sei mesi di autentico dramma e continui straordinari: a un

## Insetti in fuga

**"Come tester mi inorgogliva scovare i bug nel prodotto quando era già nella fase di produzione finale, perché mi sembrava di scagliare una granata nel processo di sviluppo, causando danni mostruosi. Ci si accontenta di poco quando si è l'ultima ruota del carro", ride Kristjan. "Ma i bug sfuggono comunque: l'hanno sempre fatto e lo faranno ancora". Ecco alcuni esempi di quelli che ci sono riusciti.**

### Metropolis Street Racer
(Sega, DC)

Il gioco era talmente zeppo di bug (con punteggi spesso sballati e lo scenario di Tokyo perennemente avvolto dalla notte) da restare in testing nel reparto QA di Sega Europe anche un mese dopo la sua uscita nei negozi. Una release successiva sistemò quasi tutto, ma l'opzione replay venne inclusa solo nella versione americana.

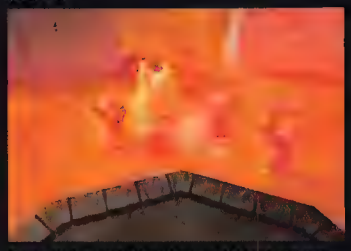
### Broken Sword: The Shadow Of The Templars (Bam! Entertainment, GBA)

Sebbene eccezionale sotto molti punti di vista, la conversione del titolo Revolution per il portatile Nintendo presentava un bug colossale. Visitando la Spagna prima della Siria (e nulla lo impediva, come possono testimoniare in migliaia), spariva un NPC fondamentale per il progresso del gioco, costringendo a ripartire da zero.

### Super Mario Bros
(Nintendo, NES)

Il trucco che permetteva di attraversare bellamente un muro e di infilarsi in un tubo riconducente ad un livello infinito chiamato 'World -1' è la dimostrazione che neanche i migliori giochi di sempre o i reparti QA più stimati sono perfetti. Un bug talmente conosciuto da vantare la sua pagina personale (con foto) su Wikipedia.

### Black & White
(EA, PC)

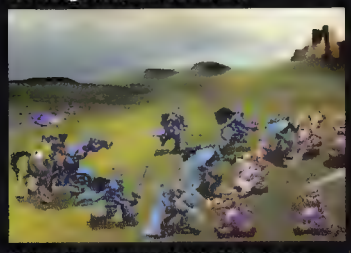


Prima delle patch, il god game di Lionhead era un coacervo di bug, il peggiore dei quali era un esercito di credenti perennemente affamati, che in pratica andavano nutriti ogni minuto. Il paradosso era che per quanto ci si potesse dare da fare, le proprie cure conducevano inevitabilmente alla creazione di una divinità malvagia.

### Boiling Point: Road To Hell
(Atari, PC)

Il numero di bug eliminati con la patch 1.1 è surreale almeno quanto le loro descrizioni: 'Sistemato: I due poliziotti guardano sempre per terra. Sistemato: Il giaguaro vaga per lo schermo all'altezza degli alberi. Sistemato: NPC che stanno in piedi sulle sedie. Sistemato: Il cane non proietta ombra. Sistemato: Dimensione della luna'.

### Age Of Empires: The Age Of Kings (Majesco Games, DS)



Un bug distruttivo per il titolo Majesco: scegliendo semplicemente l'opzione 'Save and Quit' non solo il gioco può piantarsi cancellando tutti i salvataggi, ma può rendere addirittura la cartuccia inutilizzabile. Il problema sembra verificarsi quando si inseriscono nomi di due o tre lettere nel proprio profilo, quindi occhio.

certo punto uno dei tester, distrutto dal troppo tempo passato in ufficio, fece l'errore di installare la build del gioco sul proprio notebook e di portarsela fuori dagli uffici, per lavorarci nella propria stanza d'albergo. La casa fece intervenire addirittura la polizia e questo sovraccaricò di stress un gruppo di persone già al limite, al punto che insulti e soprusi personali divennero la regola. Un incubo".

I tester cercano spesso di motivarsi durante queste spossanti prove di resistenza, ed è quindi normale che nei dipartimenti di QA si sviluppi un'atmosfera aggressiva e competitiva. Un programmatore descrive una sessione di testing a cui ha lavorato come "un concentrato di testosterone" prodotto da intense battaglie per la conquista delle classifiche dei bug scovati. E c'è chi ricorre a misure più estreme: la leggenda vuole che i dirigenti di un certo sviluppatore/publisher abbiano chiesto ai membri del QA di 'portarsi da casa i propri specchi' dopo che il personale delle pulizie si era lamentato per la quantità di cocaina che doveva spazzare via dai copriwater. Malgrado questo, è quasi paradossale che all'avvicinarsi di una deadline i tester possano diventare persino oggetto di gelosia da parte degli sviluppatori: per quanto sia striminzita la paga di un tester, di solito si basa sulle ore lavorative, e con giornate di oltre 14 ore al computer la paga di un membro del QA può facilmente superare lo stipendio di un grafico, di un programmatore o di un designer.

Ciò che senz'altro non suscita gelosia sono le condizioni scomode e ai limiti della sicurezza in cui i tester sono spesso costretti a lavorare. "Il peggio è stato dare una mano col testing ad un team di sviluppo che non era preparato ad accogliere una persona nuova: il mio PC era sul pavimento di uno sgabuzzino senza luce", ricorda Kristjan. Il racconto di uno dei tester anonimi rende ancora meglio l'idea della scarsa considerazione per la salute di certi lavoratori presso alcuni nomi grossi dell'industria.

"Malgrado fosse una grande società, non c'erano mai abbastanza console per tutti i tester. E non veniva fatto nessuno sforzo per comprare più console e sistemare la situazione. Lo stesso valeva per le memory card: a volte un intero team doveva condividere la stessa memory card per tutto il giorno. Spesso ci si ritrovava con un controller rotto e traballante, coi tasti che non funzionavano e i cavi esposti. Di solito lavoravamo su televisori da 12 pollici con la presa delle cuffie rotta. Questi vecchi televisori venivano usati anche per testare le versioni NTSC dei giochi, ma non supportavano i 60Hz, quindi bisognava giocarli in bianco e nero.

"La nostra salute e la nostra sicurezza non erano certo delle priorità per la società. Chi lavorava sui giochi PC tutto il giorno non aveva a disposizione neanche i braccioli e alcune persone, compreso il sottoscritto, iniziavano ad accusare sintomi da sindrome del tunnel carpale. Multiple e ciabatte collegate a cascata erano la norma, il che significa che quando partiva un fusibile si spegneva la maggior parte dei televisori e delle console, e la gente perdeva il lavoro svolto fino a quel momento".

**"Il peggio è stato dare una mano ad un team impreparato ad accogliere una persona nuova: il mio PC era sul pavimento di uno sgabuzzino senza luce"**

**Nessuno negherebbe mai** che il testing sia una parte vitale del processo di sviluppo di un videogioco. Ciononostante, e poco sorprendentemente alla luce degli aneddoti sopra esposti, molti ammettono che raramente viene trattato come tale. "Penso che i reparti di testing non vengano sufficientemente rispettati", afferma Robson schiettamente. "Qui in Lionhead veniamo rispettati un sacco, e ciò che diciamo viene preso in considerazione: giochiamo tutto il giorno e sappiamo ciò di cui stiamo parlando. Ma nel complesso non ci viene dato abbastanza ascolto, senza dubbio. Ho lavorato con publisher molto grossi, e la maggior parte di loro assume solo ragazzini, è questo il problema. Solo per poter fare numero. Hanno 100 persone, ma noi possiamo fare lo stesso lavoro con 20". Chudley, invece, ha solo complimenti da spendere per il reparto testing di Microsoft, a suo dire composto da gente professionale, informata ed esclusivamente laureata.

Parsons è d'accordo nel ricondurre il problema ai metodi d'assunzione, ma punta anche il dito sulla paga. "Penso che i reparti di QA abbiano una cattiva reputazione e che i tester non ottengano quel rispetto che magari meriterebbero. Ma come tester devo dire che la paga non è eccezionale, il che significa che può essere complesso attirare le persone più adatte a svolgere questo lavoro. E sono queste persone che spingono i team di sviluppo a non avere fiducia nei reparti di QA. Quando ero nel QA la situazione era di tipo 'loro e noi', e probabilmente non è cambiata". Parsons ritiene quindi che sia preferibile avere un reparto di testing interno. "Permette di usare meglio le risorse e porta enormi benefici ad un titolo. Talvolta, quando si ha a che fare con un reparto esterno, la sensazione è quella che lavori contro di te, come una sorta di polizia del videogioco che faccia di tutto per incastrarti".

I tester sono consapevoli di questa frizione, anche se è loro opinione quella di essere i capri espiatori del software buggato, quando in molti casi i bug vengono invece scoperti, ma non corretti per questioni di budget o di tempo. "Nel corso di diversi anni solo una volta ci è scappato un bug grosso", sostiene il solito tester anonimo parlando del proprio ex-reparto di QA. "Un team grosso, e noi eravamo in 50, che lavora per così tante ore beccherà tutti i problemi principali.

## Un club esclusivo

### Quant'è differente il testing in Giappone? Un occidentale trapiantato a Kyoto parla del mitologico Mario Club

Il Mario Club non è solo il leggendario reparto di QA interno di Nintendo, ma è probabilmente l'unico team di tester al mondo a vantare un certo rispetto. **Dylan Cuthbert** ci ha avuto a che fare per la prima volta all'inizio degli anni '90, quando era un giovane programmatore in Argonaut impegnato su *Starfox* per SNES. Successivamente ha lavorato negli uffici di Sony in California e a Tokyo, ma ora, in qualità di presidente della piccola software house Q-Games, con sede a Kyoto, è tornato a lavorare con Nintendo su *Starfox Command* per DS. Con un simile curriculum, è la persona perfetta a cui chiedere quali siano le differenze fra le pratiche di testing in Occidente e Oriente.

Di tutti i reparti di QA con cui ha lavorato, "il più efficiente era il Mario Club. Ma il reparto QA di Sony America lavora a turni, quindi si trovavano bug alla mattina così come alla sera, e questo è importante quando i team di sviluppo sono in crunch time". La sensazione è che i tester occidentali abbiano a disposizione strumenti più moderni e siano più organizzati, ma quelli giapponesi siano più propensi a compiere uno sforzo extra. "Sony America impiegava un software alquanto valido per annotare i bug, mentre il Mario Club usa Excel. Però il Mario Club registra in file [video] .avi tutti i bug e tu puoi scaricarteli dai loro server, ed è una figata. Anche quando ero al lavoro su *Starfox* compilavano video di bug, il che, nel 1992, era una vera rarità".

Il programmatore **Rhodri Broadbent**, un collega di Cuthbert in Q-Games, riconduce il tutto ad una questione di forma mentis. "Anche quando mi viene segnalato un bug dai miei colleghi impegnati sulla grafica, impiegano una vita ad annotare tutte le variabili per agevolarmi il compito. Credo che sia qualcosa legata all'attenzione al dettaglio e alla diligenza tipicamente giapponesi a renderli migliori nel riportare dettagli importanti. Certo, lavorano molte ore al giorno al Mario Club, ma hanno il raro privilegio di venire presi in seria considerazione".

Nonostante questo, e nonostante l'indubbia reputazione del Mario Club, il testing non ha alcun valore come esperienza per fare breccia nell'industria giapponese. "Il QA non costituisce una porta per approdare allo sviluppo in Giappone", afferma Cuthbert. "Per entrare in una casa che fa giochi bisogna candidarsi allo stesso modo in cui un laureato si proporrebbe per un nuovo lavoro. Le persone senza un'educazione formale non hanno molte chance qui, temo. A volte, anche nel Mario Club, ci sono dei tester perseveranti che cercano di fare una carriera nel QA, ma passare da lì a un qualsiasi lavoro creativo è parecchio difficile.

"Il Mario Club gode di enorme rispetto all'interno di Nintendo, ma è più per l'istituzione stessa che per la gente che ci lavora. Anche i tester non sono 'tester di professione', ma gente che lo fa come part-time mentre passa da un impiego all'altro, e il risultato è che il Mario Club può essere composto da gente di ogni età". Sebbene questo possa sbarrare la strada a quegli appassionati che tentino di entrare nell'industria, riempire i reparti di testing con giocatori occasionali significa ricevere un feedback più ricco, secondo Cuthbert. "In Sony America i tester erano chiaramente giocatori hardcore, quindi al di là dei bug, tutte le segnalazioni venivano solo da quel punto di vista. Preferisco il metodo del Mario Club, perché il proprio gioco viene provato da ogni tipo di persona".

Sono i superiori a decidere poi quali bug lasciar perdere, e di solito tendono a lasciarne più di quanti vorremmo, soprattutto se sono in ritardo con la build finale. Ad essere onesto, la convinzione che i giochi buggati siano sempre colpa dei tester mi fa infuriare. I reparti di QA si beccano merda da ogni direzione: dal pubblico, dai loro stipendi, dalla dirigenza, da sviluppatori musoni che non vogliono sentirsi dire che il loro gioco è fallato. E questo senza parlare del lavoro in sé".

**Il quadro che** emerge è quello di un lavoro sottovalutato, sottopagato, con orari terribili e con relazioni umane difficoltose, anche se va detto che la maggior parte dei problemi in questo senso accomuna tanto il rapporto fra sviluppatori e reparti QA dei publisher, quanto quello fra questi ultimi e i loro datori di lavoro. I tester interni alle softco se la cavano di solito meglio. Ma chiedete se valga la pena sopportare tutto questo per avere la chance di diventare junior designer o producer (o di portare avanti una carriera nel testing) e anche chi ha ricevuto i colpi più bassi difenderà la professione.

"Mi ha aiutato tantissimo", dice Kristjan. "Mi ha insegnato ogni aspetto del processo di sviluppo e mi ha permesso di affinare le mie conoscenze. Non riesco a pensare a nessuno in un team di sviluppo che non possa trarre giovamento dal ciclo di testing di almeno un prodotto, così da poter studiare il progetto da un punto di vista importante. In un certo senso sono andato a scuola per quattro anni e ho ottenuto un diploma che mi ha permesso di entrare nel team di sviluppo... Solo che nel frattempo mi hanno pagato e non ho debiti scolastici".

Non sono molti gli sviluppatori che richiedono esperienze nel QA quando assumono personale creativo, ma la maggior parte riconosce che una porzione significativa dei loro dipendenti vanti comunque quel genere di esperienza: le congiunte opportunità di imparare e mettere un piede nell'industria rendono irresistibile l'attrazione verso questo lavoro. La possibilità di essere notati internamente, soprattutto, non ha prezzo, specie in una società dall'approccio al testing come Lionhead. "È un buon campo di addestramento per la società", conferma Robson. "Un bel po' di persone passano alla produzione, al design, allo scripting, alla grafica o alle animazioni. E noi non ostacoliamo nessuno: se possono migliorarsi e la società ha fiducia il loro, li lasciamo andare. Ovviamente è un problema per me, ma ciò significa che viene data un'opportunità a qualcun altro. Dirigenti come Peter [Molyneux] passano da me e mi dicono 'Ci piacerebbe prendere quel ragazzo' e io rispondo 'Bastardi maledetti'. Ma al tempo stesso ne sono anche orgoglioso".

Robson chiarisce che interpretare il QA come una sorta di purgatorio attraverso cui accedere a verdi pascoli non aumenti le proprie chance di impiego. "Un sacco di gente ci considera come un trampolino. Noi proviamo ad 'estirpargli' quella convinzione: vogliamo che stiano con noi per due anni. La gente che nei propri CV scrive di voler far carriera nello sviluppo è il genere di gente che non prendo nemmeno in considerazione, perché sta cercando una scorciatoia".

Forse lo scenario è destinato a cambiare, o almeno questa sembra essere l'opinione di Parsons. "A dire il vero non credo che il testing costituisca ancora una strada valida per approdare all'industria", dichiara. "Ci sono così tante università che propongono corsi di game design, di produzione e sviluppo giochi, oltre a corsi in aree specialistiche come programmazione, grafica e animazione, che è difficile farcela partendo dal QA. Questo non significa che sia impossibile, ma solo che è più arduo di quanto fosse sette o otto anni fa".

Difficile stabilire se ciò sia un bene o un male. Senza alcun dubbio (e con enorme vantaggio per quest'industria), il testing costituisce ancora uno spiraglio attraverso cui talenti determinati e da affinare (qualcuno direbbe da scoprire) possono accedere alla creazione di videogiochi. D'altro canto, se le probabilità di successo diminuiscono, è lecito supporre un aumento di quei tester inclini a restare nel QA piuttosto che ad uscirne il prima possibile. E quando i tester inizieranno a rispettare il loro lavoro, forse riusciranno ad ottenere lo stesso rispetto, al momento completamente assente, anche dagli altri.

# Smartphone & Palmari

## NEL NUMERO IN EDICOLA:

**› UMTS CONTRO GSM**
Vale veramente la pena di passare a un telefonino della terza generazione? Scopriamolo insieme

**› WI-BRO**
Una nuova parola con la quale fare i conti. E che è sinonimo di banda larga telefonica

**› LA GUIDA MERCATO**
Ottanta cellulari, smartphone e palmari provati e giudicati dalla redazione

**› E TUTTO IL RESTO**
Software, consigli e trucchi per usare sempre meglio il vostro cellulare

*La rivista che aiuta a scegliere, scoprire e sfruttare sino in fondo i nuovi cellulari e i palmari più evoluti*

# Review

Giochi di parole e numeri

## I più giocati

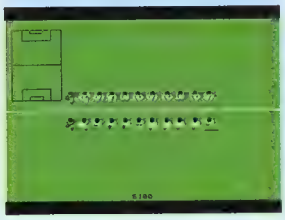
### J.League Excite Stage '96

**"Shooto!". In pieno delirio da Mondiali, Videogiochi apre l'armadio delle reliquie e rispolvera con entusiasmo una delle (tante) simulazioni calcistiche su cui ha speso la propria giovinezza**
SNES, EPOCH

### Emlyn Hughes International Soccer

**"Cappelletti segna! E l'Italia è campione del mondo! Campione del mondo!". *Emlyn Hughes International Soccer* è stato il primo gioco di calcio a vantare una componente simulativa**
C64, AUDIOGENIC

### Kick Off 2



**"Fratelli d'Italia, l'Italia s'è desta, dell'elmo di Scipio s'è cinta la testa". Tutti in piedi, boccheggiando, con la mano sul cuore e le lacrime agli occhi, per ricordare il capolavoro di Dino Dini**
AMIGA, ANCO

## Fine della scalata

### È tempo di ritirarsi dalla carriera singleplayer?

*Fight Night: Round 3* ha inopinatamente fallito nel proporre una carriera offline convincente, mentre la sua modalità online EA Nation è parsa promettente. Un indizio che dovrebbe essere raccolto da tutti gli sviluppatori al lavoro su questo genere ludico

La modalità Carriera è da sempre considerata un punto fermo di qualsiasi simulazione sportiva, ma un nuovo trend ne sta mettendo a repentaglio l'esistenza. Prendete, per esempio, il recente *Table Tennis*: non offre alcuna scalata al titolo mondiale, né una classifica per gli utenti solitari, ma semplicemente una serie di tornei con l'ovvio scopo di introdurre il giocatore alle modalità multiplayer. La scelta di Rockstar San Diego ha un suo fondamento. Xbox 360 è ormai sinonimo di Xbox Live e PS3 sembra procedere nella medesima direzione: è quindi ora di chiedersi in che modo i videogiochi moderni possano soddisfare il desiderio di competizione dell'utente.

La crescita del servizio online di Microsoft, assieme a quella del suo popolare sistema Gamerscore, ha messo in evidenza una generale inclinazione alla rivalità. È una manna per il genere sportivo, da sempre imprigionato nei confini del gioco offline, ma ora che ha la libertà di unire atleti e spettatori in un'unica arena virtuale, è necessario che sappia reinventarsi per trarne il massimo vantaggio.

È facile individuare nella modalità Carriera (spesso afflitta da una qualità dell'IA inconsistente o da una riprovevole mancanza di contenuti) l'agnello da sacrificare per raggiungere questo obiettivo. Più gli sviluppatori si concentrano sulla logistica di una competizione simulata, e meno tempo e risorse sembrano avere nel realizzare un comparto multi all'altezza. Date un'occhiata a *Top Spin 2*: ottima carriera offline, ma la modalità Live non va oltre i soliti exhibition match, mentre punteggi e reputazione sembrano perdersi in un buco nero.

Provate a pensare cosa potrebbe essere il prossimo episodio di *Fight Night* (o anche di discipline pseudosportive alla stregua di *Unreal Tournament*) una volta libero da tutti i vincoli imposti dal singleplayer: ranking di ogni tipo, eventi speciali, una modalità spettatore estesa... Il tutto in un unico titolo. È qualcosa che il PC avrebbe potuto ottenere da tempo se non avesse preferito versatilità e modularità in luogo di uniformità e concentrazione. Il gioco su console gode ora della stessa opportunità, ma senza essere afflitto dallo stesso dilemma.

Ci sono delle obiezioni, certo, non ultima la non-capillare diffusione della banda larga e di conseguenza delle sue implementazioni nel console gaming. Ma l'industria ha compiuto spesso scelte rischiose, anche quando l'obiettivo non era quello di elevare un genere alla sua forma ideale. VF.TV, Gotham TV e ora *Table Tennis* hanno indicato chiaramente una via possibile per il gioco sportivo online. Chi sarà il primo a scoprire dove porta?

106 **New Super Mario Bros** DS

108 **Dreamfall: The Longest Journey** PC, XBOX

110 **Okami** PS2

112 **Urban Chaos: Riot Response** PS2, XBOX

114 **Ninety-Nine Nights** 360

115 **Hitman: Blood Money** 360, PC, PS2, XBOX

116 **Rise of Nations: Rise of Legends** PC

117 **Rogue Trooper** PC, PS2, XBOX

118 **Zettai Zetsumei Toshi 2** PS2

119 **Under Defeat** DC

120 **FlatOut 2** PC, PS2, XBOX

121 **Auto Assault** PC

122 **MotoGP '06** 360

123 **Table Tennis** 360

124 **Winning Eleven 10** PS2

125 **Sensible Soccer 2006** PC, PS2, XBOX

126 **Metroid Prime Pinball** DS

127 **Brain Age** DS

128 **Metal Gear Acid 2** PSP

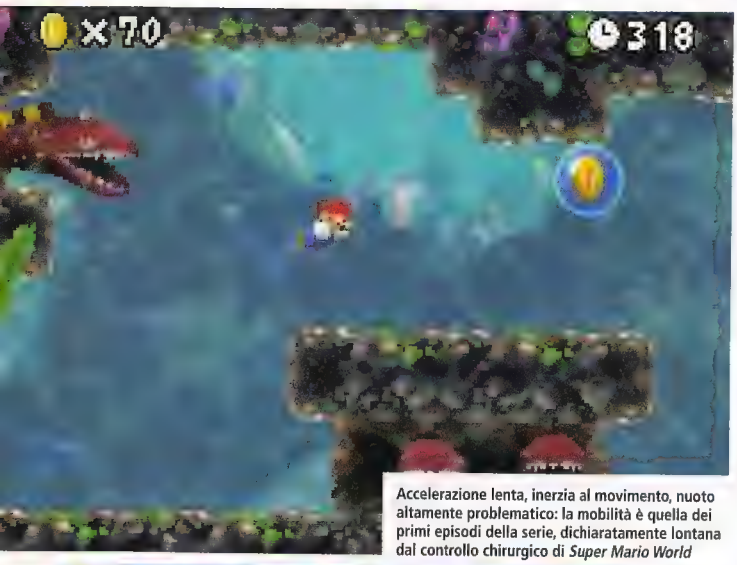
129 **Syphon Filter: Dark Mirror** PSP

130 **LocoRoco** PSP


Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario

# NEW SUPER MARIO BROS.

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO




Accelerazione lenta, inerzia al movimento, nuoto altamente problematico: la mobilità è quella dei primi episodi della serie, dichiaratamente lontana dal controllo chirurgico di *Super Mario World*

La tendenza al gigantismo pervade il gioco, irrompendo nel rapporto con i livelli come una tentazione distruttiva, ma lavora più spesso sul piano dello spettacolo che su quello del design

Ci voleva il DS perché si colmasse un vuoto di quindici anni e si concepisse il primo platform game old-school originale dai tempi di *Super Mario World*, *Yoshi's Island* a parte. *New Super Mario Bros.* è tutto fuorché avanguardia. L'evoluzione del gioco digitale ha spinto in altre direzioni la sperimentazione più avanzata dell'arte delle piattaforme di Nintendo, ponendo in *Super Mario 64* il nuovo paradigma. *NSMB*, d'altro canto, non è neppure la punta di diamante di un paradigma d'altri tempi. Non è un colossale, fantasmagorico nuovo episodio che ingigantisce e fa evolvere ulteriormente la portata della serie, quanto la formula classica, su cui si sono magistralmente innestate nuove ispirazioni. Tutta una tradizione confluisce in un pastiche, in una summa che non tenta di farsi onnicomprensiva quanto di raccogliere e sintetizzare elementi rodati in una nuova miscela.

Alcune delle porzioni di DNA più cospicue derivano da *Super Mario Bros.* e *Super Mario World*. Del primo, *NSMB* riprende la formula base di molti livelli, il boss sul ponte, la bandierina di fine percorso, addirittura i fuochi d'artificio con il timer al punto giusto.

> La sua forza maggiore non risiede tanto nel raggiungimento di un nuovo stato dell'arte, quanto nella capacità di offrirsi a un pubblico totale

Del secondo, le ghost house e il design di molti livelli. *NSMB* cita e prende in prestito figure ed elementi anche da *Super Mario Bros 3* e persino da *Super Mario 64*: i salti a muro dell'era poligonale sono qui una componente acrobatica ed esplorativa essenziale. Da *Yoshi's Island*, infine, eredita un gusto per la sorpresa visiva, per la trovata ambientale e per la gag oversized un tempo appannaggio del Mode7 e ora dei poligoni, che si mescolano al bitmap e donano saltuaria profondità allo schermo senza alterare per un solo istante la sostanza ludica a due dimensioni.

*NSMB* si fa però giocare secondo una sua unicità, dettata dalle particolari capacità deambulatorie e acrobatiche di Mario. Il conflitto tra piattaforma e giocatore, vero cuore pulsante del gioco, si presenta risvegliando deja vu o sorprendendo per freschezza. Le trasformazioni, croce e delizia di ogni nuovo episodio, riflettono questa ambivalenza. Confermate le intoccabili versioni ridotta e fungo-potenziata di Mario, al Fire Flower è stato affiancato un power-up che muta l'idraulico Nintendo in una sorta di koopa antropomorfo, fornendogli proprietà di 'rotolamento' dagli intuibili sviluppi acrobatici, e che giovano al senso di velocità del gioco, su terra come in acqua.

Ancora più interessante è trasformare Mario in un nano microscopico, o ingigantirlo fino a fargli invadere lo schermo. Nell'economia del gioco, queste trasformazioni rispondono a due istanze ben distinte rispetto agli ambienti. L'una, esplorativa. L'altra, di catartica distruzione. Usare mini-Mario è come andare in 'exploration mode'. Si sfruttano passaggi normalmente inaccessibili, si cammina sull'acqua, ci si sposta con maggiore rapidità e si salta ad altezze doppie. Gli svantaggi includono un salto lento (che costringe ad una riprogrammazione della tempistica) e la necessità di sferrare culate idrauliche per sbarazzarsi di nemici altrimenti archiviabili con un colpo di suola sulla testa. In versione giant-sized, invece, è possibile guadagnare vite extra travolgendo in corsa nemici, blocchi e tubi nei limiti di durata dell'effetto. Con il nanetto, quindi, si gioca a fare i completisti, si scoprono i passaggi, si accede ad aree remote. Con il divertissement del Mario godzilliano, al contrario, ci si gode una temporanea onnipotenza.

Ogni livello nasconde monete speciali, con le quali ci si paga per lo più l'accesso a casette che dispensano un unico power-up: più che un premio, una truffa alla pazienza del giocatore

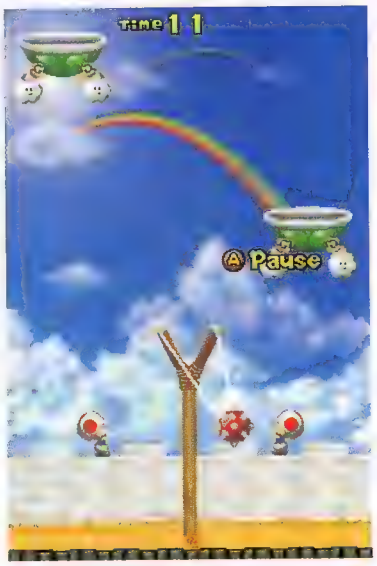
I livelli non avranno l'estensione di quelli di *Super Mario World*, ma affiancano strutture estremamente semplici a passaggi dalla complessità degna di una tecnica di salto superiore. Del resto, il game design di *New Super Mario Bros.* è una grande regia dell'interazione, capace di dialogare con giocatori dal diverso grado di competenza. La sua forza maggiore, allora, non risiede tanto nel raggiungimento di un nuovo stato dell'arte del genere, quanto nella capacità di offrirsi a un pubblico totale.

*NSMB* è un gioco realmente per tutti. I giocatori casuali non riescono a resistere alla tentazione del platform game primigenio, e a questi *NSMB* offre primi livelli abbordabili, controllo di base minimale e scorciatoie radicali per raggiungere la fine del gioco. Ai giocatori più smaliziati, il design propone livelli a doppia uscita, da scandagliare alla ricerca delle monete bonus che sbloccheranno nuovi passaggi sulle mappe. Ai fedelissimi, infine, l'ultima avventura di Mario strizza l'occhio in continuazione. Fa scaturire ricordi di sezioni precise di altri giochi, che poi rimescola a piacere. Opera un auto-citazionismo a plurimi livelli nel design, nei temi e nelle figure che mette in gioco.

Questo nuovo mondo non è però esente da qualche falla. Il difetto fastidioso di *NSMB* deriva dal non aver voluto concepire la mappa del mondo di gioco come una totalità, caratteristica che ha reso così speciali e inimitabili *Super Mario World* e *Super Mario 64*. Invece di distribuire i livelli con i relativi warp su un mondo unico, *NSMB* li ammassa in zone a compartimenti stagni. Se Nintendo si fosse infischiata del falso imperativo del touchscreen, magari il giocatore non avrebbe potuto saltare tra le sezioni al tocco di un dito, ma il mondo di gioco, come in *Mario 64*, sarebbe apparso come un unicum, e non come il solito percorso guidato.

Questa scelta infelice ha forse una triplice causa: l'ossessione per il touch screen; una console che teoricamente si presta soprattutto a un consumo mordi-e-fuggi; la volontà di rendere il gioco più digeribile per una fascia maggiore di giocatori. In effetti, con *NSMB* è impossibile staccarsi dalla console, e le presunte distinzioni tra nostalgici, militanti delle retroguardie, hardcore gamer, casual gamer e non-giocatori crollano. Se si pensa ai difetti della mappa e al sacrificio dell'asse verticale e delle grandi distanze di *Super Mario World*, si rimane con l'amaro in bocca: diversamente, *New Super Mario Bros.* avrebbe potuto ambire a molto di più. Peccato anche per l'estetica a tratti scialba: a eccezione delle molte e piacevoli sorprese visive, al gioco mancano quel gusto cartoonistico retrò di *SMB3*, quel leggero surrealismo di *Super Mario World*, quello stile naive di *Yoshi's Island* che facevano la differenza.

In un'epoca di sbudellamenti videoludici e narrazioni ipertrofiche, fa comunque un dannato piacere tornare a un gioco tanto superiore quanto 'leggero'. *NSMB* sarà pure una semplice operazione di riverniciatura del passato, tuttavia c'è un ché di rassicurante nel fatto che questo tipo di gioco riesca ad offrire ancora, in termini di puro divertimento, tutto ciò di cui un videogiocatore ha davvero bisogno.



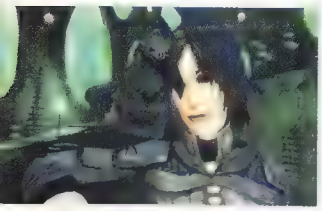

I minigiochi col touchscreen si prestano più a un consumo da viaggio in roulotte, ma il multiplayer basato sul gioco principale getta le basi per sfide intossicanti

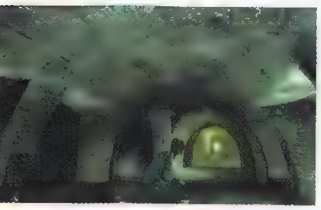
## Multiplayer mayhem

***New Super Mario Bros*** **include i mini-giochi già presenti in *Super Mario DS*, qui utilizzabili in multiplayer via WiFi. Ben più rilevante è però l'inclusione di una modalità multi basata sul concept e i power-up del gioco. Qui la sfida consiste nell'accaparrarsi le stelle che compaiono in punti random dei livelli, concepiti con una struttura 'a loop'. All'accumulo delle stelle segue in automatico una serie di scaramucce, sgarri, guerre e ratti di stelline. Inseguimenti spettacolari come quelli in cui Mario, gigantesco, rincorre il malcapitato avversario in fuga spazzando via pezzi di livello, sono impagabili.**

# DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

SISTEMA: XBOX (VERSIONE TESTATA), PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ASPYR SVILUPPATORE: FUNCOM VOTO: 6 SU 10





Muoversi fra i menu è semplice e veloce, una volta apprese le insolite meccaniche che li regolano. Il cellulare, oltre ad essere strumento di hacking, permette di contattare personaggi secondari e ricevere informazioni utili

Mai come nei videogiochi le attese, le speranze e le illusioni rischiano d'esser deluse. Un incipit scoraggiante per quel titolo che, nelle parole del team norvegese Funcom, doveva svernare il genere delle avventure vecchio stile e narrare una vicenda epica percorsa da personaggi memorabili.

Con il precedente *The Longest Journey*, Funcom aveva detto la sua nell'ambito ristretto delle avventure punta e clicca di declinazione 'maniacale', per intenderci quelle che ad un corpo narrativo profondo affiancano la spremitura furiosa delle meningi, con enigmi tanto astrusi da rendere spesso integrante, non facoltativo, il ricorso ad una guida. Nelle intenzioni degli sviluppatori, il sequel avrebbe dovuto ampliare il bacino d'utenza rendendo fruibile la storia anche ad un pubblico non specializzato. Intenzione che passa dunque attraverso una semplificazione del modus operandi il quale vede subito la decimazione degli oggetti disponibili nell'inventario con conseguente crollo delle interazioni possibili.

L'enigmistica di *Dreamfall* oscilla fra brillanti intuizioni, in cui il giocatore è sottilmente accompagnato ad un'attenta lettura ambientale, e ripetitivi andirivieni in cerca del tal oggetto da dare alla certa persona. In generale lo sviluppo del gioco è comunque lineare e fluido sebbene possa capitare che un particolare dello scenario poco appariscente moltiplichi gli sforzi di porre soluzione all'enigma. In soccorso alle deficienze perlustrative interviene l'eye focus, ossia l'abilità di sondare gli elementi interattivi attraverso uno scan visivo attivabile con pressione dello stick sinistro.

Il passaggio fra il mondo gemello della Terra, Stark, e il suo parallelo steampunk, Arcadia, avviene in determinati punti della trama che in tutto il suo svolgersi non è influenzabile dalle azioni del giocatore. Sebbene la conclusione del gioco possa indurre a credere (sperare) il contrario, esiste un unico finale possibile

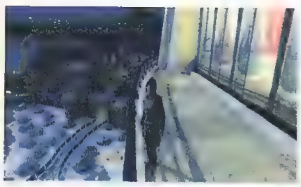
Funcom intende raccontare una storia, raccontare un mondo e raccontare delle persone. Purtroppo ha scelto il media più ostico per farlo

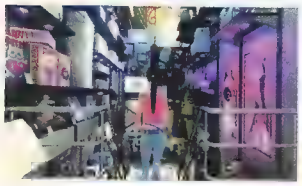
Efficiente sulla carta, a video si dimostra più spesso un elemento trascurabile.

L'accesso all'esiguo inventario offre la possibilità di far interagire gli oggetti fra di loro, con lo scenario o con gli altri personaggi. Sempre dall'inventario è possibile accedere al telefono cellulare il quale consente l'hackeraggio di alcuni sistemi di sicurezza tramite un semplice mini-gioco e un altro sottogioco si ottiene tentando di scassinare serrature elettroniche. L'evenienza di questi frangenti è comunque rara, a ulteriore riprova del disinteresse di Funcom verso la parte enigmistica, notoriamente la più ostica per i giocatori (a meno di non ricorrere agli stilemi capcomiani del genere chiave esagonale/foro esagonale).

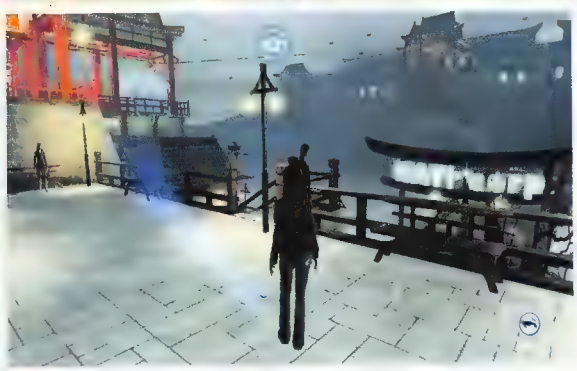
Ultimo punto distintivo, in male, è il sistema di combattimento. Sebbene la presenza di scontri in tempo reale sia relativamente fresca nel genere, l'approccio scelto da Funcom dà ragione a quanti lo evitano: legnosa, limitata e semplicistica, la lotta corpo a corpo è ulteriormente svilita dalla pessima IA che ne regola l'azione e che riduce spesso il confronto in un cieco pigiar di tasti mentre l'avversario subisce inerte.

Variamente lacunoso, il sistema di gioco si dimostra ben presto come contorno a qualcosa che è altro dal gioco. Con *Dreamfall*, Funcom intende raccontare una storia, raccontare un mondo e raccontare delle persone, ed è proprio nella narrazione che *Dreamfall* prende vita e mostra alcuni pregi. Lo scenario futuristico e alternativo offre un mondo dove l'Occidente è una

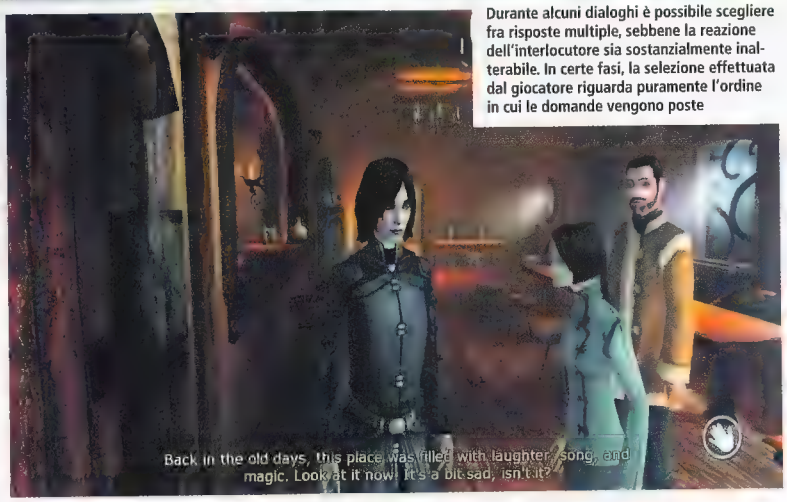




Quanti sono reduci dal precedente capitolo, ritroveranno luoghi e personaggi noti. Il precedente *TLJ* fece incetta nel 2000 di premi e plausi della critica a fronte di una storia complessa e profonda ed un reparto enigmistico avvincente per i fanatici del genere



Durante alcuni dialoghi è possibile scegliere fra risposte multiple, sebbene la reazione dell'interlocutore sia sostanzialmente inalterabile. In certe fasi, la selezione effettuata dal giocatore riguarda puramente l'ordine in cui le domande vengono poste




forza declinante mentre il continente africano è assurto a potenza tecnologica. È singolare e bello l'effetto di una Casablanca affogata nella calura, fra le cupole delle moschee e i mercatini rionali, in cui enormi schermi al plasma pubblicizzano l'ultimo modello di vettura a levitazione magnetica.

L'aggiungersi di un mondo parallelo, dove una razza di fanatici religiosi sta soggiogando un popolo dedito alla magia, l'ombra scura di una multinazionale che sta per commercializzare il 'prodotto d'intrattenimento definitivo' e la ricorrente visita di una misteriosa ragazzina nerochiomata che vive nella Rete, smuovono le acque su una vicenda che dichiara subito un ampissimo respiro.

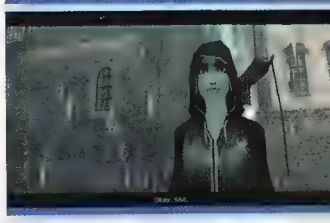
Ed è qui che Funcom cade sulle ginocchia. Lo zelo degli sceneggiatori nell'imbastire una trama intricata, in cui magia e tecnologia si fondono a sentimenti basilari come Amore e Fede, Sacrificio e Disperazione, crolla dinanzi ad una struttura che non ne può sopportare il peso. Nel tentativo di offrire una visione più completa possibile, sono ben tre i personaggi attraverso i quali il giocatore vive lo scenario virtuale, ma se quello di cui fa conoscenza in principio, la giovane Zoe, è di fatto protagonista, gli altri si pongono come intermezzi che spersonalizzano l'immedesimazione più di quanto diano nuove prospettive. Intere sottovicende vengono presentate sommariamente e concluse senza l'enfasi dovuta, e la presenza di richiami, luoghi e personaggi del precedente capitolo appaga il giocatore di vecchia data ma è irrilevante per quello nuovo, a cui Funcom ora si rivolge.

L'effetto è disturbante e pregiudica l'intero risultato con un'acme negativo raggiunto nel finale oltremodo frettoloso e disarticolato. Un pressappochismo che va oltre la sceneggiatura a tratti sfilacciata e ipertrofica, ricca com'è di commistioni e sottotrame, ed investe la direzione artistica, che pecca di un design dei personaggi troppo spesso vacuo, quando non infausto. L'apice della scarsa cura si ravvisa poi nell'effetto con cui si ritrae a video il passaggio di alcuni personaggi da una dimensione all'altra, ottenuto semplicemente tramite la sottrazione del soggetto dalla scena. Nessuna dissolvenza, nessuna distorsione dell'immagine, nessuna fluorescenza di natura misticheggiante. Un 'pop-out' che banalizza un evento che in sé dovrebbe suscitare stupore in chi gioca/guarda.

Con *Dreamfall*, Funcom ha inteso raccontare una storia, raccontare un mondo e raccontare delle persone. Purtroppo ha scelto il media più ostico da padroneggiare in tal senso. Lo dimostrano le cut-scene di kojimiana durata che ammorbano il gioco (oltretutto con il chiaro intento di spacciare dialoghi irrilevanti per approfondimento psicologico) e soprattutto lo dimostra il ricorso spesso pretestuoso a soluzioni ludiche che forzano la storia per adeguarsi alle necessità interattive di chi tiene il controller in mano.

La storia di *Dreamfall* riesce sì ad appassionare e in certi momenti si gusta il senso del fantastico, si respira l'aria greve della vicenda epica e si percepisce il respiro del destino del mondo. Eppure ognuno di questi momenti viene controbilanciato da un pari negativo, che ne annulla ogni bontà relegando il titolo in una nebbia anonima da cui solo il giocatore appassionato può salvarlo.

## Norwegian philantrophy

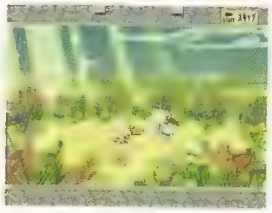


**Strano paese la Norvegia. Se già da anni il governo norvegese mette in atto un programma di sostegno economico per chi prova d'essere attivamente coinvolto in attività artistiche (al punto che anche misconosciuti gruppi musicali con testi e coreografie pseudo-sataniste ne usufruivano), è con il presente *Dreamfall* che le casse del Norwegian Film Fund, di solito impegnato a finanziare giovani registi, si alleggeriscono per la prima volta a favore di un videogioco. Recensione alla mano, è difficile dire se siano stati soldi ben spesi o meno, ma resta il vanto per il videogioco d'essere equiparato ad altre più nobili arti.**

Il doppiaggio è di alta qualità così come il lavoro artistico dietro gli scenari. L'hardware muove con diligenza ciò che i designer hanno concepito su carta donando ai mondi di Stark e Arcadia un aspetto credibile e ispirato

# OKAMI

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: CAPCOM SVILUPPATORE: CLOVER
VOTO: 9 SU 10



L'upgrade di Amaterasu passa per l'impiego dei 'punti felicità' guadagnati facendo del bene in diverse occasioni. Punti bonus sono elargiti dalla fauna locale se foraggiata con l'opportuno nutrimento

In molti hanno provato a superare *Zelda*. Ma in pochi sono riusciti anche solo ad avvicinarlo. Poi arriva Clover, e adesso tocca a *Twilight Princess* rincorrere. Sebbene non il gioco perfetto che questo incipit lascerebbe intendere, e malgrado attinga a piene mani dagli stilemi tramandati da Nintendo, *Okami* è un'avventura di sbalorditiva bellezza, grande ingegno e terrificante lunghezza.

Ma prima di tutto, la grafica. Impossibile non cominciare dall'aspetto, perché lo stile di *Okami* è la sua sostanza. Tratteggiato su carta di riso con pennellate dai colori caldi e densi, il mondo concepito da Inaba e soci è al tempo stesso delizia tecnica e poesia figurativa, un tremolante racconto in movimento. Anche se gli alberi non sono in 3D bensì texture perennemente rivolte verso chi guarda e anche se il draw-in aggiunge elementi allo scenario che da distante si fa vicino, neanche ci fai caso. O meglio, sì, ma li accetti come pertinenti perché *Okami* è 2D pure essendo 3D e perché *Okami* è draw-in per definizione genetica. E quando volgi lo sguardo al cielo e il vento disegna ghirigori sulla ruvida filigrana, quando ti muovi e dietro di te lasci una scia multicolore di piante e fiori e quando il Sole tramonta e la pallida mezzaluna tinge tutto di blu, scopri che la next gen è tutta lì, su quel foglio di carta di riso.

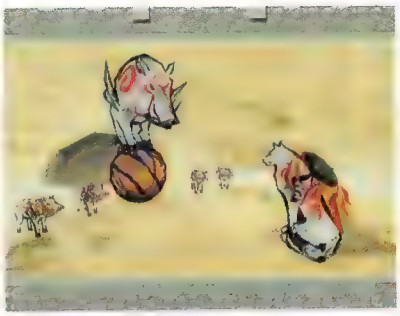
Il pennello funziona sia come arma utile a segare in due nemici ormai senza difese (un esempio nella foto di sinistra) che come strumento di navigazione dello scenario (a destra). Ogni tecnica eseguita o tentata consuma la riserva di inchiostro di Amaterasu, al termine della quale è necessario attendere un periodo di ricarica prima di poter ritornare 'alla lavagna'

> Quando il Sole tramonta e la pallida mezzaluna tinge tutto di blu, scopri che la next gen è tutta lì, su quel foglio di carta di riso

Come se percorrere questi meravigliosi panorami non fosse sufficientemente mozzafiato, quando si scopre che *Okami* ha i contenuti per riempire quella vastità, da gioco di ammirazione diventa gioco di scoperta e quindi di avventura. Scandita da un ritmo perfettamente sinusoidale che alterna contrapposti stati emotivi (curiosità e determinazione) e contrapposte dinamiche di gioco (puzzle solving, combattimento, platform jumping), imbottita di segreti e organizzata in modo tale da far ritornare in luoghi rinnovati da abilità guadagnate altrove, la struttura di *Okami* getta le sue radici nella tradizione esattamente come l'arte visiva a cui si ispira. Ma come *Viewtiful Joe* prima di lui, anche *Okami* si esprime attraverso meccaniche sovversive. Inconfondibilmente Clover.

In qualsiasi momento, la lupa Amaterasu può congelare il mondo per trasformalo in tavolo da disegno. Quindi col pennello aggiungervi il proprio, personalissimo tocco. Una carezza al terreno e sbocciano fiori, spuntano alberi. Un taglio su una roccia per segarla in due. Una cerchio attorno ad una creatura per infonderle un po' di pace e gioia in un fiorire di cuoricini. Fatelo su una persona e questa potrebbe ricambiare con una carezza. La tentazione di mettersi a creare boschi e piantagioni in cel-shading è forte, ma non è solo a questo che serve il pennello. Presto nuovi poteri e nuovi 'tracciati' danno forma ad interventi ancora più divini. Un cerchio sul cielo notturno per evocare il sole. Una virgola per richiamare la luna. Una spirale per soffiare vento. Il simbolo dell'infinito per scatenare il fuoco. Ma questo è solo l'inizio. È come l'uso del pennello si combina a quello del cervello che innesca l'intrigo che tiene incollati allo schermo. Alcune azioni sono legate a particolari elementi dello scenario (come fiori di loto sospesi per aria a fare da punti di aggancio per traversate aeree a colpi di 'disegna una linea che unisca Amaterasu al fiore'), altre invece sono più libere, come galleggiare sull'acqua disegnando sotto di sé foglie di ninfea gigante. Altre tecniche di disegno permettono di spegnere fuochi facendoci terminare una pennellata partita da una sorgete d'acqua, o sciogliere cubi di ghiaccio facendo altrettanto partendo dal fuoco. Ovviamente valgono anche le combinazioni, perché *Okami* è coerente e c'è fisica soggiacente. Una salto dal ponte in direzione dell'acqua, un cerchio sul punto d'impatto per atterrare sull'asciutto di una foglia, quindi spirale per farsi trasportare dal vento.

Ora immaginate cosa potrebbero escogitare le menti di *Viewtiful Joe* (quelle, per la



Nuove pennellate (e di conseguenza nuovi poteri) vengono consegnate da esponenti della famiglia animale celeste, da evocare in specifici momenti di gioco puntando verso il cielo notturno e completando le rispettive costellazioni piazzando stelle lì dove mancano

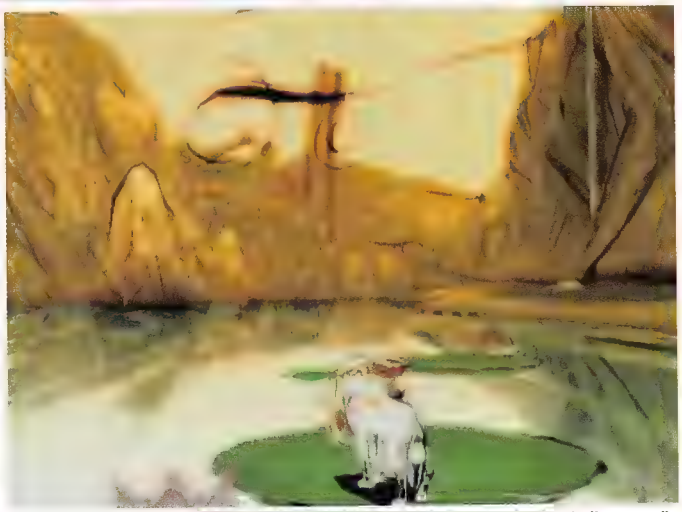
**Lupo guida**

**Fra le decine di personaggi di supporto, uno dei più spassosi e significativi è questo barbuto spadaccino. I momenti che lo vedono (credono) protagonista sono QTE in cui le sue inefficaci sciabolate vanno rese, appunto, efficaci intervenendo con decisivi colpi di pennello. Analogamente, nei principali boss fight l'uso del pennello serve per immobilizzare il gigantesco nemico e per esporne il punto debole. Ovviamente capire il cosa, il come e il quando richiede spirito d'osservazione e intuito.**

cronaca, secondo cui un'esplosione al rallentatore fa più danno e l'accelerazione del tempo estingue incendi) da una cosa simile, quali puzzle, quali tecniche di combattimento, quali soluzioni ludiche. Ecco, avete immaginato? Ora immaginate di più. **Videogiochi** non vi dirà nulla a riguardo perché sarebbe come raccontarvi il finale della storia, ma una cosa la può dire, sulla storia: finisce tre volte. Non è vero, finisce una volta sola, ma il gioco è così lungo che la fine di ciascun capitolo sembra un preludio ai titoli di coda. Non un preludio prematuro, si badi. Ma un preludio di quelli che dici 'sta per finire, ma è stato bello'. E invece non finisce. Anzi, diventa ancora più bello. **Videogiochi** ha impiegato 50 ore per archiviare *Okami* (dedicandosi anche a quest di contorno, comunque). Cinquanta ore che forse sarebbe stato conveniente ridurre di una ventina perché *Okami* dopo le trenta inciampa talvolta nel riciclo e inanella un paio di mondi infelici per stile e design. Ma non temiate le traversate oceaniche di *Wind Waker*. Il gioco continua ad introdurre novità, a progredire, pur conducendosi qualche passo laterale. Ma la storia è forte, adulta (sì, malgrado il look) e tiene fresco l'interesse fino alla sequenza finale. Che non è quella che crederete che sia. E neanche quella dopo.

Curiosamente, è nel combattimento che *Okami* compie il suo unico, piccolo passo falso. Frenetici e popolati da creature ingegnose, stimolano l'azione stylish con scarsa convinzione, concedendo denari e 'punti felicità' (per upgradare Amaterasu) in virtù del tempo impiegato per portarli a termine più che per lo spettacolo dell'impresa. Ovviamente la fine veloce di uno scontro passa per l'impiego congiunto di attacchi fisici e colpi di pennello, ma il risultato di questa fusione non è necessariamente spettacolare. Alcuni boss, inoltre, sono semplici giochi di attesa e disegno, attesa e disegno, non particolarmente impegnativi. Altri lo sono, ma la libertà di interrompere in qualsiasi istante l'azione per richiamare il pennello sminuisce il valore della destrezza a favore di quello della furbizia o dell'escamotage. Gli ultimi avversari, in compenso, sono fenomenali.

Chiudendo il cerchio, sebbene se ne sia discusso in passato più per il suo aspetto che per le sue dinamiche, *Okami* dimostra che in Clover c'è tanto genio artistico quanta competenza in materia di game design di tradizione nipponica. *Okami* è la consacrazione di un talento ben più maturo del previsto, è il gioco che nessuno si sarebbe mai aspettato. Il manifesto definitivo di Clover Studios.



**Sebbene le trasformazioni dei mondi dominati dall'oscurità in lussureggianti e vitali savane di gioia avvenga automaticamente al soddisfacimento di specifiche condizioni, non si può fare a meno di sentirsi responsabili per averli riportati all'originale bellezza**

# URBAN CHAOS: SQUADRA ANTISOMMOSSA

SISTEMA: PS2, XBOX (VERSIONI TESTATE) VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EIDOS SVILUPPATORE: ROCKSTEADY STUDIOS VOTO: 8 SU 10

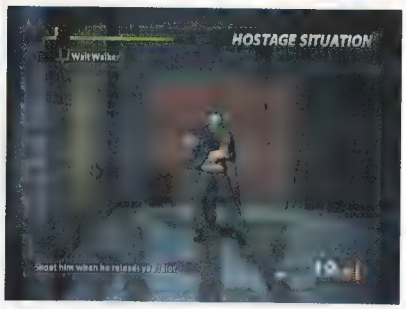
Il respiratore è necessario per attraversare l'intossicante fumo prodotto dalle costruzioni in fiamme, mentre il visore termico integrato si rivela estremamente utile per individuare i nemici, non solo al buio, ma anche in piena luce dal momento che i bastardi tendono a mimetizzarsi con la scenografia

Curiosamente intitolato a memoria di una modesta produzione di Mucky Foot per PSone, comprensibilmente relegato ai margini di una strategia promozionale focalizzata altrove e inevitabilmente annebbiato dal polverone sollevato da *Black*, non stupisce che lo sviluppo di *Urban Chaos: Squadra Antisommossa* sia stato seguito con una certa indifferenza. Ma è un'indifferenza che, col senno di poi, risulta immeritata.

La giovane software house britannica Rocksteady Studios esordisce infatti con uno sparatutto poco ambizioso eppure estremamente curato, un esempio di fine artigianato videoludico. Consapevole dei limiti entro cui si muove, non ultimo quello tecnologico, *Urban Chaos* ha l'intelligenza di non promettere più di quanto possa offrire, e pertanto non delude. Semmai sorprende.

Dal momento in cui si afferra la scudo antisommossa si fa fatica ad abbandonare il controller. *Urban Chaos* non sarà 'vasto' come i suoi colleghi di categoria, ma sa comprimere nei suoi quartieri ciò che altri diluiscono lungo la superficie di interi, lussureggianti pianeti, arrivando a impreziosire i seppur rari momenti di backtracking con incidenti che tengono vivo l'entusiasmo. I mutevoli obiettivi che intervengono a sconvolgere le premesse di ogni missione alterano continuamente il ritmo di gioco, intervallando operazioni di soccorso e scorta a brevi fasi di esplorazione e feroci conflitti a fuoco. A tal proposito meritano menzione le cosiddette 'Hostage Situation', prestabiliti momenti di tensione in cui si è chiamati a liberare un ostaggio tenuto per il collo. Rispettando una certa distanza di sicurezza per evitare che il prigioniero venga ucciso anzitempo, il giocatore attende che il nemico svuoti il suo caricatore (possibilmente sullo scudo) prima di puntare e sparare approfittando della pausa di reload (stilosamente proposta in slow motion). Ad ogni colpo portato a segno, il nemico retrocede assieme all'ostaggio verso il 'punto di confronto' successivo finché, giunto al capolinea, il colpo finale lo stende definitivamente innescando una breve sequenza di 'morte spettacolare'.

> Consapevole dei limiti tecnologici entro cui si muove, Urban Chaos ha l'intelligenza di non promettere più di quanto possa offrire




Le Hostage Situation non sono particolarmente impegnative, anzi. È sufficiente aspettare il momento più opportuno per far fuoco stando comodamente al riparo. Ciononostante offrono un gradevole diversivo e ripagano con una spettacolare (talvolta umoristica) conclusione

Malgrado possa apparire come un'inopportuna agevolazione, l'invulnerabilità assicurata dallo scudo antisommossa è controbilanciata dall'aggressività e dalla precisione dei nemici, spesso soverchianti e provenienti da più direzioni (lo scudo protegge solo frontalmente). Se all'inizio attaccano armati di mannaie e bottiglie molotov, più avanti arrivano a lanciare mazzi di dinamite e a brandire coppie di Uzi, revolver dal forte potere d'arresto e persino letali motoseghe. Ma c'è dell'altro. Un semplice ma stimolante meccanismo di upgrade del proprio arsenale dona un pizzico di respiro tattico ad un'azione intimamente 'ignorante' concedendo significativi potenziamenti nel rispetto di determinate condizioni (conseguire un dato numero di headshot o arresti, o recuperare certi item nascosti). Infine, eliminando in maniera non letale i gang leader presenti in alcuni livelli si guadagna l'accesso a speciali missioni extra (6 in aggiunta

Lo scudo antisommossa rallenta il passo e l'impatto con i proiettili spintona all'indietro in misura proporzionale al potere d'arresto dell'arma impiegata. Paradossalmente, sebbene sia indistruttibile, lo scudo acuisce il senso di pericolo riportando i segni della lotta

La cura per i dettagli è sinceramente fenomenale. Le strisce catarifrangenti sulle divise di paramedici e vigili del fuoco brillano effettivamente al buio (sopra), mentre l'annunciatrice di Channel 7 News (a sinistra) ha l'accortezza di cambiarsi d'abito fra un'edizione e l'altra del suo telegiornale

alle 10 standard) da portare a termine entro un periodo di tempo pensato per non concedere tregua né alle gambe né al dito sul grilletto. Il premio per chi riesce nell'impresa ha la forma di sofisticate armi sperimentali.

Ma al di là della pura euforia blastatoria, ciò che tiene incollati allo schermo è soprattutto la maniera in cui *Urban Chaos* racconta la proprio guerriglia metropolitana. Fra una missione e l'altra, le edizioni straordinarie di Channel 7 News aggiornano sul corso degli eventi in perfetto stile sensazional-giornalistico, con tanto di filmati 'dal fronte', rivelazioni 'esclusive' e improvvisi "un momento... mi comunicano adesso che...". L'idea di realizzare queste sequenze con attori e filmati reali raddoppia il senso di partecipazione, coltivando nel contrasto fra l'attività in-game e la passività del FMV il fascino di vivere l'esperienza nei panni dell'eroe e al tempo stesso di vederla raccontata in quelli di un telespettatore in pantofole.

Nel frattempo cresce l'orgoglio per il proprio operato. Inizialmente invisa all'opinione pubblica per i danni arrecati alle proprietà private durante i suoi brutali interventi, l'unità speciale antisommossa T-Zero guadagna rapidamente i favori della collettività per merito dei successi conseguiti dal protagonista Nick Mason a fronte di una sempre più drammatica escalation del terrore. E missione dopo missione, mentre nelle parole della giornalista Lani York si percepisce la genesi di un eroe, nelle grida dei nemici si legge quella di un astio personale, con i primi, generici "die pig!" che via via si trasformano in più intimi "fuck you, Mason!".

Se nel complesso l'esperienza di *Urban Chaos* è ovviamente lontana dall'epica di un *Half-Life 2* (di fatto è più assimilabile ad un incrocio fra *Time Crisis* e *TimeSplitters*), nel particolare è senz'altro un esempio di altrettanta conoscenza del mestiere. Ad una fredda analisi autoptica è facile individuarne i limiti, ma è nel modo in cui li nasconde o li giustifica che si percepisce il talento. Forse il maggior pregio del titolo Rocksteady (che, per la cronaca e diversamente da *Black*, include anche una dignitosa modalità online) è quello di saper spingere il giocatore lungo i binari delle sue infernali montagne russe con un tale impeto da scoraggiarne la discesa, di saperlo coinvolgere al punto da inibire indagini che 'forzino' l'esperienza fino al punto di rottura. Insomma, un formidabile numero d'illusionismo il cui unico, vero difetto è probabilmente quello di esprimersi sull'hardware sbagliato. Un titolo del genere non avrebbe lasciato indifferenti sulle console di nuova generazione.

La Stun Gun è lo strumento principale con cui stordire il nemico. Upgradandola aumenta la 'gittata' della scarica elettrica, ma anche la potenza della scossa. È bene non esagerare se si vuole evitare di dar fuoco al bersaglio

Malgrado i confini limitati, il team di artisti di Rocksteady ha creato alcuni dei più credibili ambienti urbani mai visti in un videogioco. L'illuminazione è perfetta e le architetture credibili. Dispiace solo che il motore grafico non sia avulso da incertezze, meno frequenti nell'edizione Xbox rispetto a quella PS2, ma in ogni caso ininfluenti sulla qualità del gameplay

## Forze d'intervento

**Il pur limitato supporto di poliziotti, paramedici e vigili del fuoco passa attraverso un'eccellente interfaccia di comando sensibile al contesto, e sebbene i primi possano anche essere abbandonati al proprio destino e i secondi praticamente funzionino da medikit ambulanti (comunque più credibili dei medikit propriamente detti), i terzi offrono momenti di grande eroismo mentre sfondano porte bloccate a colpi d'accetta e trasportano civili in spalla attraverso pericolanti appartamenti in fiamme. In questi ambienti, se una lingua di fumo serpeggia alla base di una porta, è bene evitare di girare personalmente la maniglia se non si desidera finire inceneriti dal backdraft (o 'sfiammata di ritorno'). Meglio lasciar fare al vigile del fuoco e osservare la scena da distanza di sicurezza. E con lo scudo sollevato.**

# NINETY-NINE NIGHTS

SISTEMA: 360 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: MICROSOFT SVILUPPATORE: PHANTAGRAM/Q ENT. VOTO: 6 SU 10

## Serial killer

**I nemici abbattuti rilasciano la propria anima, di colore rosso. Recuperandola, il giocatore ha la possibilità di rimpinguare la barra degli Overstrike e, una volta riempita, portare a compimento una serie di attacchi speciali con cui fare breccia nell'esercito nemico e atterrare orde di avversari con un sol colpo. Quando in modalità Overstrike, le anime dei morti si tingono di blu, permettendo così di riempire un'altra barra, denominata Overspark. Colmarla richiede parecchio tempo (spesso un intero livello) e molta fortuna, ma il premio è un attacco apocalittico, con orde di laser che fanno a pezzi qualsiasi soldato su schermo o un terremoto poderoso che trasforma gli avversari in marionette scagliate per aria.**

Che lo sviluppo di *Ninety-Nine Nights* non stesse procedendo nel modo più scorrevole possibile si sapeva già da tempo. Erano diverse le voci che parlavano di incrinature nell'inusuale collaborazione fra Phantagram e Q Entertainment, e il ritardo accumulato nell'uscita del gioco, il cui lancio era inizialmente previsto in concomitanza con quello di 360 in Giappone, non aveva fatto altro che rafforzare la tesi di un progetto dalla gestazione travagliata.

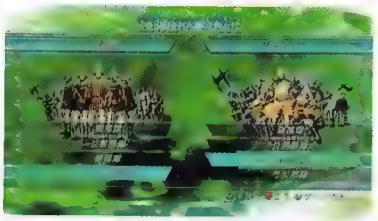
A farne le spese dev'essere stata indubbiamente la fase di testing: *Ninety-Nine Nights* sarebbe infatti un prodotto lodevole, ma allo stato attuale è afflitto da pecche grossolane ed evidentemente penalizzato dalla mancanza di un periodo di 'limatura' (e questo spiegherebbe anche perché si debba aspettare così tanto per una release occidentale, con la versione europea che, ad oggi, non ha ancora una data d'uscita certa).

Il difetto più evidente è rappresentato da un bilanciamento della curva di difficoltà fra i peggiori visti ultimamente. Il gioco procede in maniera piuttosto scorrevole, con l'azione 'alla *Dynasty Warriors*' che richiede più button mashing che cervello, ma che si dimostra comunque godibile. Certo, alcuni nemici segano via una fetta consistente della barra d'energia del protagonista e diverse sezioni, ovviamente inserite per dimostrare la bontà dell'hardware, sono talmente ricolme di avversari da non permettere la benché minima distrazione, ma avanzare non richiederebbe fatica eccessiva se non fosse per la più totale assenza di checkpoint. Perdere venti/trenta minuti per ripercorrere un'intera missione, solo perché si è usciti sconfitti dal combattimento col nemico di fine livello non è il massimo, specie considerando che le routine di rilevamento delle collisioni non sono impeccabili (alla faccia della next-gen) e che è disponibile un solo livello di difficoltà.

I più maligni sosterranno che lo stratagemma serva a compensare una preoccupante mancanza di longevità (con ognuno dei sette personaggi che può giungere al termine della propria avventura in un paio d'ore), ma è un'ipotesi difficile da sposare. Ciò che è certo è che simili falle tarpano le ali a un action game che meriterebbe una nomination all'Oscar alla voce coreografia: gli avversari scendono a frotte dalle colline più lontane o dalle pareti di un canyon, corrono verso il protagonista, lo accerchiano e lo attaccano senza pietà, mentre questo si difende con spettacolari colpi di lama e combo esplosive. Difficile descrivere queste scene con un aggettivo diverso da 'epiche'. La drammaticità dell'azione è spezzata solo dall'inopportuna, e inspiegabile, intromissione di cutscene nel bel mezzo dei combattimento: all'arrivo di rinforzi nemici, l'azione si interrompe per dar spazio all'ennesima sequenza (la maggior parte delle quali denota un lavoro di lipsynching davvero amatoriale), e si potrebbe anche soprassedere, se non fosse che ogni combo o attacco speciale avviato prima dell'interruzione non riprende al termine della sequenza (il giocatore si troverà comunque privato dell'energia spesa per la mossa).

Come simili falle siano passate sotto lo sguardo di uno sviluppatore con l'esperienza di Tetsuya Mizuguchi non è dato sapere, ma se è questo il risultato delle collaborazioni fra Q Entertainment ed altri team di sviluppo, forse è meglio che lo studio nipponico continui a lavorare in totale autonomia.

**Anche se si poteva lavorare maggiormente sugli effetti, la colonna sonora di *Ninety-Nine Nights* costituisce un accompagnamento adeguato all'epica degli scontri, con un audio dinamico che si affievolisce nei momenti di quiete, acuendo la suspense per lo scontro incombente**



**Come in *Dynasty Warriors*, è possibile impartire comandi base a due battaglioni di truppe alleate. L'inettitudine dei compagni è però deprimente e la loro presenza ha l'unico pregio di accrescere il livello di caos su schermo**

**L'orizzonte visivo è vagamente celato dalla sfocatura, ma la perdita di chiarezza che questo comporta è ripagata dal senso di grandiosità che conferisce alle battaglie**

Prima di lanciarsi in missione, è possibile scegliere la propria 'attrezzatura' ed eventualmente modificare le armi con proiettili silenziati o dirompenti e altre peculiarità. In termini di gioco gli effetti sono trascurabili e non incidono sulla necessità di procedere con circospezione

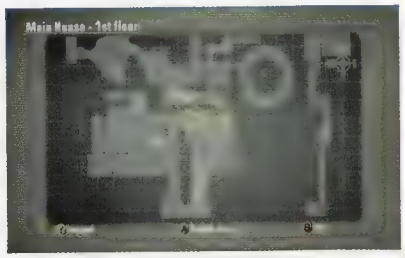
L'uso manifesto della forza bruta è scoraggiato anche ai più bassi livelli di difficoltà. Persino la gente comune, se minacciata, può raccogliere un'arma e diventare ostile. Tradire lo spirito del gioco, che pretende l'anonimato, conduce quasi sempre alla sconfitta

# HITMAN: BLOOD MONEY

SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), PC, PS2, XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EIDOS SVILUPPATORE: IO INTERACTIVE VOTO: 8 SU 10

Quella del sequel è un'arte difficile da padroneggiare. Se da una parte incombe sempre lo spettro della vuota riproposizione di un tema, dall'altra il sensibile cambio di prospettiva ludica appare come un'intrinseca ammissione di inadeguatezza del proprio concept. In realtà, quando l'idea è buona, l'evoluzione è superflua.

Dev'essere questa la filosofia con cui IO Interactive ha affrontato lo sviluppo del quarto capitolo del suo franchise più rappresentativo. E, a dirla tutta, difficile darle torto. Per quanti abbiano già indossato i guanti in pelle nera dell'Agente 47, *Blood Money* rappresenta la coerente continuazione di un discorso ludico noto e gradito. Il giocatore esperto sa dove si nascondono i pregi del titolo e può scovarli con mano abile puntando subito ai livelli di difficoltà superiori. Le novità più rilevanti si rintracciano nella grande varietà di situazioni, nell'arsenale ampliato e nell'ulteriore dipanamento delle trame che si muovono dietro l'oscura figura del protagonista. Per i fan, la presenza del nome Hitman nel titolo rende pleonastica ogni recensione, l'acquisto è d'obbligo e i rischi di rimaner delusi prossimi allo zero.



Come nei capitoli precedenti, la mappa è un'arma dagli effetti spropositati. Oltre a funzioni orientative, segnala gli obiettivi nonché posizione e direzione dello sguardo dei nemici. Il suggerimento è di ricorrervi il meno possibile

È piuttosto per l'utenza novella che questo *Blood Money* assume tratti interessanti. In controtendenza rispetto al proliferare della violenza strillata, *Hitman* mette sul banco un approccio stealth lento, ragionato, subdolo. Il completamento delle missioni passa attraverso l'analisi attenta dell'ambiente circostante e delle persone che lo vivono, ogni situazione peculiare può volgere gli eventi a proprio favore e dette situazioni vanno 'ispirate'. Per fare questo, 47 ha a disposizione numerosi strumenti e abilità, prima fra tutte quella di potersi appropriare dei capi di vestiario di ogni sua vittima.

Indossare i panni di un terapista offre la possibilità di stare a stretto contatto con i pazienti di una clinica e, forse, una sessione di allenamento con il bilanciere può rivelarsi fatale. Più in generale, i travestimenti permettono d'accedere a zone sorvegliate e di allontanare i sospetti da sé, qualora gli indizi convergano su una delle precedenti identità assunte dal killer. Nelle sue perlustrazioni, o nel procedere da un bersaglio all'altro, 47 è un'ombra che cammina quieta e indifferente dei morti che ha lasciato dietro di sé. È un palcoscenico sempre efficiente: da una parte la tensione d'essere scoperti mentre si compie un assassinio o si cerca di occultare un cadavere, dall'altro il gusto di camminare sicuri davanti alle guardie del corpo, mentre colui che dovrebbero proteggere giace freddo al di là della porta.

A questo si aggiunga un level design chiaramente affinato per uso e abuso ludico: porte, corridoi comunicanti, vicoli e grate su cui arrampicarsi offrono numerose letture degli stage, così come fanno le molteplici possibilità di uccisione. Ad un proiettile in fronte, esploso nel mutismo offerto da un silenziatore, si può preferire il boato di una bomba a tempo oppure la simulazione di un incidente sfruttando le opportunità del caso. La presenza di diversi pattern comportamentali nelle vittime designate mitiga infine il problema storico della serie, che vive nell'ineluttabilità di un fisiologico trial and error.

Nulla di nuovo, dunque, ma neppure nulla di brutto in quello che è probabilmente il miglior capitolo della serie. Questo è *Blood Money*. Questo è il modo giusto di intendere il 'more of the same'.

In occorrenza di eventi rilevanti e utili, un picture-in-picture li mostra senza interrompere il flusso di gioco. Alcuni indizi, acquistabili a poco prezzo via menu, rendono inoltre meno ostica la risoluzione delle missioni

## Giochi per adulti

La serie multimilionaria di *Hitman* può essere, a ragione, considerata portatrice sana del famigerato avvertimento 'per un pubblico maturo'. Oltre a temi forti, come pornografia, droga e omicidi a pagamento e l'uso esteso di improperi, è il modello stesso di gameplay che pone un freno alla fruizione giovanile. L'approccio grossolano è sempre condannato e il gioco di attesa è tale che persino il più esagitato dei quindicenni sarà costretto a deporre le armi, di fronte ad un impianto ludico che punisce implacabilmente ogni eccesso di rabbia.

Le unità sono provviste di tecnologia a tema per ogni razza. I Vincian prediligono acciaio e meccaniche. Gli Alim fanno loro il fuoco, il vetro e la sabbia. I Cuotl combinano i poteri del sole e delle stelle con effetti spesso sbalorditivi

Variegati e splendidamente realizzati, gli ambienti offrono ciascuno una grande ricchezza di strutture e armate indigene, ma anche caratteristiche che definiscono la strategia da adottare come voragini, arcipelaghi e scogliere

# RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: MICROSOFT SVILUPPATORE: BIG HUGE GAMES VOTO: 8 SU 10

È difficile pensare ad una fonte di ispirazione più impegnativa di Leonardo. Eppure Brian Reynolds (ex-Firaxis) non si è fatto scoraggiare, e ha trovato nella vita e nei lavori di Da Vinci un simbolo della fusione tra eccellenza scientifica e genio creativo, la premessa per un RTS in cui magia e tecnologia diventano una cosa sola.

*Rise of Legends* è un'epopea steampunk frutto della passione di chi, dopo aver gettato le basi per un intero genere, lo chiama oggi ad assediare nuovamente le ludiche colonne d'Ercole. Esteticamente, è un manifesto di sostanzialità. L'artiglieria e le piattaforme d'assalto singhiozzano vapore mentre arrancano sul campo di battaglia, spazzando via fanteria ragdoll. È difficile osservare i gusci esterni di questi macchinari senza immaginare i pistoni che sbattono all'interno e le fiamme che li alimentano. Le città, laccate di grasso, ricoperte di polvere di carbone e ricche di meccanismi con equipaggio umano, ricompensano l'opera di distruzione con spettacoli di fisica Ageia, mentre il crepitio dei fucili, il clangore delle braccia d'acciaio e il tuono di una cinta muraria che collassa donano solidità sonora alla battaglia. Chi ritenesse il genere degli RTS male equipaggiato per proporre i fuochi d'artificio dell'era ad alta definizione si consideri smentito.

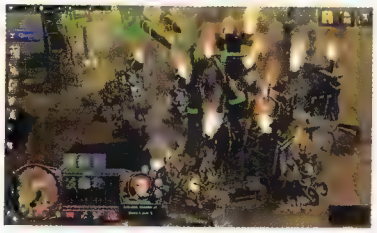
Da non sottovalutare, inoltre, la maturità con cui *Rise of Legends* rifinisce l'interfaccia utente del tipico RTS per risolverne alcuni dei problemi più comuni, con tooltip, pop-up e puntatori contestuali pensati per fluidificare la gestione della battaglia. Altre rifiniture derivano dalla precedente espansione di *Nations, Thrones & Patriots*: la propria armata, ad esempio, migra ora da una battaglia all'altra. Inoltre, il feeling da 'guerra di logoramento' si è evoluto per divenire più coerente che mai, mentre l'idea di sostituire il precedente sviluppo tecnologico ad albero basato sulle ere con uno basato sulle città si dimostra vincente.

Non tutte le battaglie, però, escono col buco. La distribuzione delle risorse lungo la maggior parte delle mappe favorisce iniziali offensive mordi-e-fuggi e solo successivamente un approccio di consolidamento. Nonostante gli sforzi, il climax del combattimento si fonda sulla consueta corsa agli armamenti e sul processo di accumula-e-rilascia. Ci sono anche dei momenti in cui il gioco si trascina in un'esausta depressione, caratterizzata ora da scenari ripetuti, ora da missioni scarsamente intriganti. La linearità della progressione determinata dalla forte interferenza narrativa potrebbe inoltre risultare sconveniente agli amanti della strategia su larga scala, mentre l'eccessivo 'difensivismo' dell'IA comporta una stimolazione del pensiero tattico in chiave quasi esclusivamente offensiva. Ovviamente il discorso cambia online, ma malgrado l'incoraggiamento ad usare un repertorio tattico più ampio, e nonostante l'ottimo equilibrio tra le tre, ben diversificate razze, non è difficile provare un senso di deja vu per chiunque vanti una certa esperienza col genere. Le dinamiche di base, del resto, sono sempre le stesse.

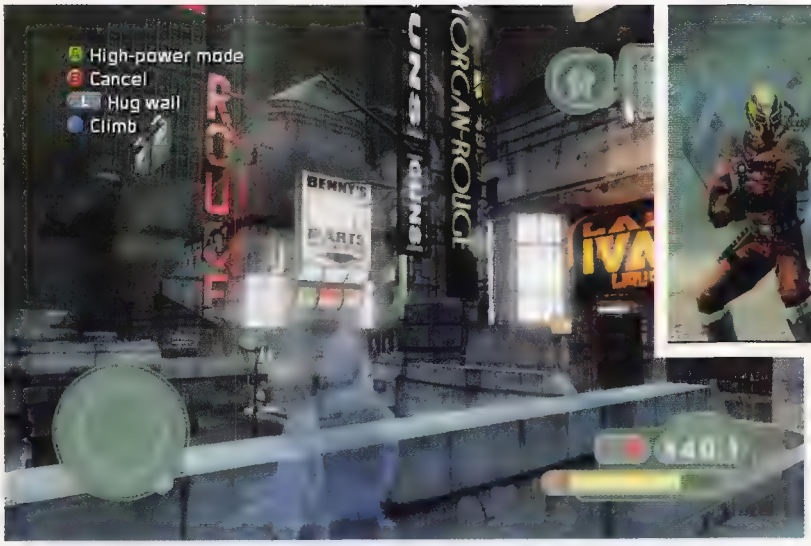
Con *Rise of Legends*, Big Huge Games ha vestito l'RTS con il suo abito migliore, l'ha spedito verso un nuovo ed affascinante viaggio e ha lavorato sulle sue capacità comunicative. È indubbio che il risultato finale sia una creatura ludica dagli orizzonti più ampi e dal gusto più raffinato, ma resta pur sempre una figura familiare. *Rise of Legends* è un make-over magistrale, ma di tutte le influenze che sono state prese da Leonardo, quella meno esibita è la cruda forza inventiva.

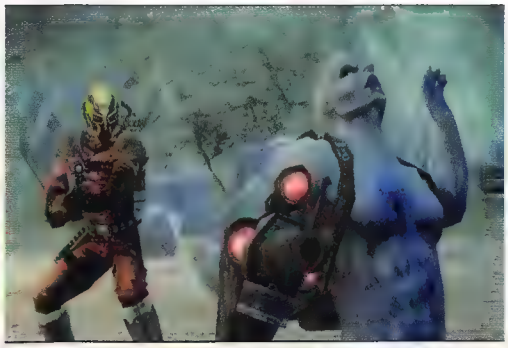
## Relazioni interrazziali

**BHG ha lavorato magnificamente per rendere ogni civiltà non solo interessante, ma affascinante da controllare. Basate sul gusto popolare nel design artistico degli RTS (sci-fi, storico e fantasy) i Cuotl, i Vincian e gli Alim offrono una grandiosa schiera di unità e architetture. Le battaglie interrazziali sono teatro di sonori scambi di fuoco, con i raggi e le scariche dei Cuotl che agiscono come il perfetto contraltare per i fucili e i mezzi corazzati dei loro industriosi avversari. Al di là dell'eclettismo delle tre civiltà, tuttavia, sono i loro eroi (e i legami che li uniscono) a dare al gioco la sua reale profondità.**

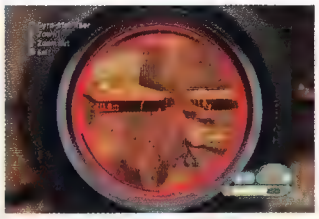


Le definizioni potranno cambiare a seconda della razza, ma le strutture sulle quali si fondano sono funzionalmente similari. Le città si espandono per distretti, ognuno con il proprio specifico bonus di produttività e limiti di sviluppo nelle risorse



Sebbene disponibile per le console di Sony e Microsoft, delle due solo la versione PlayStation 2 è ufficialmente distribuita in Italia



# ROGUE TROOPER

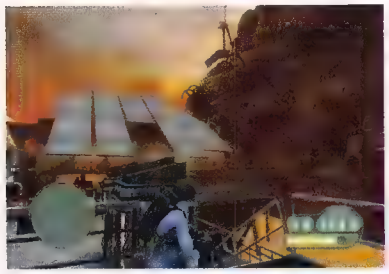
SISTEMA: PC, PS2 (VERSIONE TESTATA), XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EIDOS SVILUPPATORE: REBELLION

La tecnologia Asura sviluppata da Rebellion è certamente solida. Tanto su PS2 quanto su Xbox, *RT* offre abbondante zucchero per gli occhi. La speranza è che la casa britannica approfitti della probabile migrazione tecnologica sulle console di prossima generazione per realizzarvi qualcosa di più ambizioso

Come *Sniper Elite* prima di lui, *Rogue Trooper* è un altro esempio della tendenza di Rebellion ad accatastare buon materiale ludico su fondamenta incapaci di reggerne il peso. È quasi deprimente osservare quanto di buono sia stato fatto in termini di motore grafico, direzione artistica, sistema di controllo, level e weapon design, e nel contempo assistere a come il tutto collassi sotto il peso di una intelligenza artificiale discutibile e della totale mancanza di sfida che questo comporta.

Eppure le premesse sono immediatamente intriganti. Il bluastro protagonista Rogue fa parte di uno speciale esercito di soldati clonati e modificati al fine di resistere alle feroci condizioni in cui versa il pianeta Nu Earth, di fatto una 'nuova Terra' resa tossica e inospitale dalla pioggia di armi chimiche impiegate negli anni dalle due fazioni che se ne contendono il dominio. Proprio questo scenario di guerra è la prima cosa che affascina di *Rogue Trooper*: sotto un cielo in fiamme solcato da velivoli da combattimento e martellato dalla contraerea, il giocatore è subito avvinto dal fascino alieno di un mondo che non lo aspettava.

Dopo i primi strafe laterali, lanci di granate e rotolamenti fra i ripari, quando comincia a maturare la sensazione che il mondo di Rogue, in fondo, non sia poi così alieno, i suoi compagni cominciano a morire. E questo è bene, perché è recuperando i loro bio-chip che il protagonista espande il proprio repertorio di abilità e, di conseguenza, il gioco guadagna interesse. Quando non è impegnato a ritoccare la mira o ad offrire molteplici livelli di zoom, Gunnar (impiantato nel fucile di Rogue) può funzionare da postazione mitragliatrice automatica dando modo di allestire imboscate o manovre di accerchiamento. Avere il bio-chip di Helm sull'elmetto significa disporre di un radar, di un sistema di decoy e di hackeraggio. In quest'ultima 'modalità', l'elmetto va abbandonato sul terminale del caso, il che significa che andrà difeso da eventuali attacchi senza il supporto di un radar per il tempo necessario a terminare la procedura. Infine c'è Bagman (lo zaino), il 'cervello' dell'inventario, colui che ricicla i resti dei nemici abbattuti per trasformarli in munizioni, energia e upgrade per le armi.



A differenza del protagonista, i nemici sono 'normali' esseri umani costretti ad agganciarsi a bombole d'ossigeno per sopravvivere alla tossica atmosfera di Nu Earth. Ne consegue che oltre a venire traditi dagli sbuffi di gas emessi dal respiratore, sono anche portatori inconsapevoli di un doloroso sistema di propulsione...

Sebbene non faccia altro che dare forma e pretesto nuovi a funzionalità già viste (non c'è poi questa grande differenza fra recuperare un fucile di precisione o recuperare il bio-chip di Gunnar per guadagnare la funzione di zoom), questa dei bio-chip è un'idea interessante per il modo in cui riesce a distillare le funzionalità dei più comuni strumenti di battaglia per amalgamarle in un'unica soluzione mobile.

Peccato che il viaggio da compiere in compagnia di Gunnar, Helm e Bagman sia più simile ad una battuta di caccia che ad un percorso di guerra. Se avvicinati con la dovuta cautela, i nemici non oppongono un livello di sfida adeguato e danno moderato filo da torcere solo quando attaccano in massa. *Rogue Trooper* sembra consapevole di questa deficienza, e spesso propone combinazioni di insidie fatte di soldati semplici, più soldati 'robotizzati', più soldati alla mitragliera, più cecchini, ma è davvero troppo facile approfittare della deficienza artificiale per superare anche le barricate più impenetrabili. Puoi uccidere l'addetto alla mitragliera e aspettare che i compagni in prossimità prendano il suo posto e facciano la stessa fine. Puoi sparare al cecchino, ferirlo e vederlo stazionare tronfio in attesa di un colpo più preciso. È come un poligono di tiro che resta inoffensivo fintanto che non scavalchi il bancone.

Tirando le somme, *Rogue Trooper* può andar bene per il target di riferimento (gli appassionati del fumetto su cui si basa), ma se sperava anche di allargarlo ha decisamente fallito.

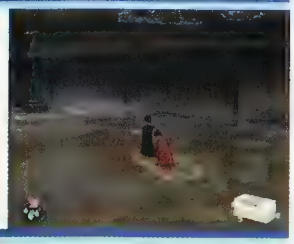
## 4 contro 1000

**Non è inusuale che un gioco carente in materia di IA, ma robusto in quanto ad inventiva e gameplay, guadagni punti in un'ventuale modalità multiplayer. Curiosamente, sebbene *Rogue Trooper* ne includa una, si limita a declinarla solo in chiave cooperativa. Fino a quattro giocatori possono affrontare spalla a spalla le due tipologie di gioco previste. Una comporta la difesa di un obiettivo da ondate di bot. L'altra vede i partecipanti affrontare resistenza nemica mentre volgono verso un traguardo posto al termine di mappe simili a livelli della modalità offline. Non sorprende che i server siano deserti.**

# ZETTAI ZETSUMEI TOSHI 2: ITETSUITA KIOKU TACHI

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: IREM SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 7 SU 10

## Uniti nella sventura



**Il maggior numero di personaggi che popolano questo nuovo episodio riduce il sentimento di solitudine del predecessore, acquistandone per converso altri di solidarietà e disperazione vicini a quelli di un film catastrofico. Il giocatore è chiamato con più frequenza a provvedere alle sorti di un compagno tirandolo fuori dai guai o a collaborare con lui per la risoluzione di un problema. È necessario ad esempio tenere per mano una gracile fanciulla e aiutarla ad uscire da un guado o scambiare oggetti grazie ad una nuova voce nel menu. Nel secondo caso diventa anche possibile razionalizzare le scorte in proprio possesso.**

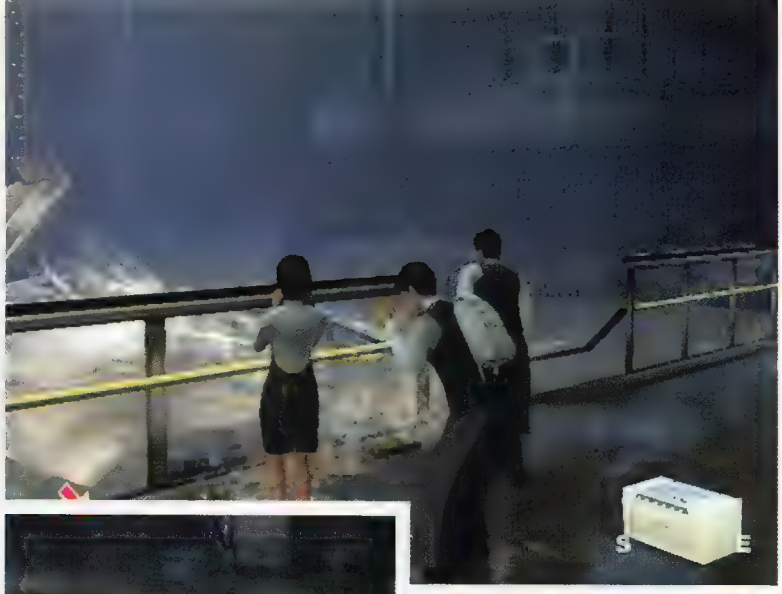
*Zettai Zetsumei Toshi* è stata una delle avventure più originali del 2002. Salvo trascurabili eccezioni, l'unico avversario con cui si era chiamati a confrontarsi era straordinario e inaccessibile: un terremoto le cui manifestazioni modificavano dinamicamente e, soprattutto, nei modi più inaspettati gli ambienti in cui il protagonista si muoveva in cerca di una via di fuga. Un'apocalisse urbana la cui drammaticità era in parte minata da frequentissimi rallentamenti. Ebbene, il seguito muove da quegli stessi tratti distintivi, potenziandoli. Entrambi.

Alle scosse sismiche si aggiunge ora l'acqua, portando a due le possibili cause di pericolo. Ironicamente, laddove nel prequel era fonte di vita per lo spaesato reporter che ne era protagonista, costantemente alla ricerca di fontane o altre sorgenti del prezioso liquido presso cui dissetarsi ed evitare in questo modo la disidratazione, l'acqua si presenta qui come un nemico ancora più insidioso. Se grattacieli che collassano al suolo e pavimenti che si squarciano rappresentano una vista comune per chi ha provato l'originale, la forza indomabile dell'acqua si manifesta sotto forma di corsi torrenziali capaci di travolgere qualsiasi cosa presente sul loro cammino, trascinando oggetti di piccole o medie dimensioni come ostacoli artificiali per l'area di gioco. Volume e velocità del flusso limitano poi in maniera inversamente proporzionale i movimenti del giocatore e dei personaggi che eventualmente lo accompagnano, facendogli perdere l'equilibrio a seguito degli impatti più violenti.

La sinergia tra le ondate e le vibrazioni, che pure scuotono frequenti e terribili il sottosuolo, minaccia la sopravvivenza con assalti ancor più micidiali. Tutto intorno regna la quiete figlia della devastazione mentre ci si sposta lungo strade deserte o negli interni di edifici in rovina ignari del prossimo tumulto che si scatenerà da un momento all'altro. Il problema non è *se*, ma *quando* deciderà di manifestarsi. Quella di *Zettai* è un'esperienza che si vive nell'incertezza. La sua dote, più che nel far esplodere picchi di panico, consiste nell'aguzzare i sensi di chi gioca infondendo un senso di disagio invasivo.

Purtroppo il caos generato è eccessivo perché Irem potesse gestirlo su un hardware come quello di PS2. Sebbene l'abbondanza di dettagli che lo accomuna al prequel faccia delle viste di *ZZT2* orizzonti di maggiore sgomento e bellezza, i problemi di frame rate sono cresciuti con la stessa veemenza delle calamità che li espongono. Soprattutto in coincidenza delle inondazioni, l'aggiornamento dello schermo annega a profondità abissali, facendo degenerare l'azione a livelli da vero slow-motion. Se le virtù del gameplay riemergono affannosamente in superficie, la ferocia delle catastrofi di cui si è testimoni risulta parzialmente compromessa nella sua discutibile godibilità.

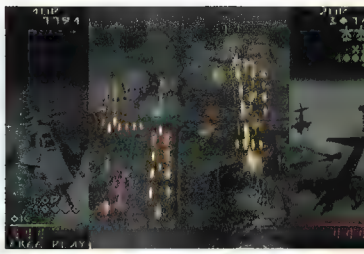
Ciononostante, *ZZT2* resta una straordinaria lotta per la sopravvivenza raccontata non più solo attraverso la distruzione degli ambienti, ma ora anche attraverso la vulnerabilità di numerosi personaggi che proprio all'interno di quegli stessi ambienti si alternano in orari diversi (e confrontandosi, di conseguenza, con le modifiche in essi prodotte dal sisma). Ciascuno si fa voce isolata che descrive una personale visione dell'Apocalisse, cronaca di paure, tensioni, contrasti tra personalità che vanno a comporre i tasselli di una storia simile nella sua composizione all'intreccio di *Forbidden Siren*.



**Questa volta è il fuoco l'elemento indispensabile alla sopravvivenza. Le fonti di calore evitano ai protagonisti il congelamento e gli consentono di riscaldare cibi con cui nutrirsi. Inoltre, è solo in prossimità di queste che è possibile salvare**

**Oltre alla possibilità di inginocchiarsi per non essere travolti dalle scosse più violente, è ora consentito al giocatore di aggrapparsi a ripari di fortuna per oltrepassare un getto d'acqua molto forte**

**Ombrelli e parti dell'abbigliamento come impermeabili, stivali e cappelli aiutano a combattere il freddo ed evitare la morte da congelamento. Anche eventuali compagni ne sono affetti, ragion per cui è necessario provvedere anche ai loro indumenti**



# UNDER DEFEAT

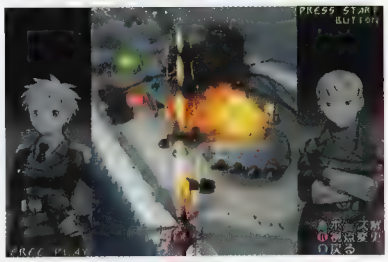
SISTEMA: DREAMCAST VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: G. REV

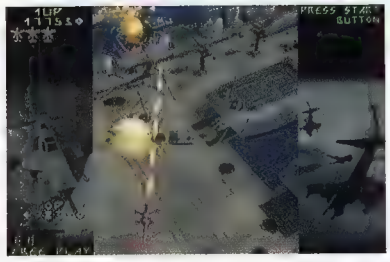
VOTO: 7 SU 10

Se un colosso come Microsoft decide di fare la corte a un microscopico team di sviluppo composto da soli otto membri, una ragione ci dev'essere. Il team in questione risponde al nome di G.rev e la ragione dell'idillio è presto spiegata: *Under Defeat* si rivela una sorpresa. La prima sorpresa, in realtà, deve essere stata proprio per Microsoft, se si considera che il gioco, in Giappone, ha infranto la soglia delle diecimila copie vendute in sole due settimane. Da qui alla proposta di traghettare *Senko no Ronde* su Xbox Live Arcade il passo è stato breve. Ma a conti fatti, ciò che colpisce davvero di *Under Defeat* non è la sorprendente mole di vendite (sintomo che la comunità di appassionati è tanto minuscola quanto compatta), ma una serie di qualità intrinseche del gioco.

La prima riguarda una conversione da scheda Naomi a Dreamcast che denota tutto l'impegno profuso dagli sviluppatori in questa sorta di tributo alla rediviva scatola bianca di Sega: invece di adagiarsi su un porting nudo e crudo, G.rev ha preferito omaggiare gli utenti Dreamcast di una cornice pregevolissima, fatta di contenuti aggiuntivi che spaziano dalla squisita galleria di artwork alla tracklist completamente riarrangiata, fino a giungere alla utilissima modalità allenamento, in cui al giocatore viene concesso di affinare la propria arte 'blastatoria' in vista della guerra vera e propria.

Una volta domati i cinque livelli di cui è composto il gioco, sarà possibile riattraversarli con una dislocazione degli avversari differente e in condizioni climatiche mutate





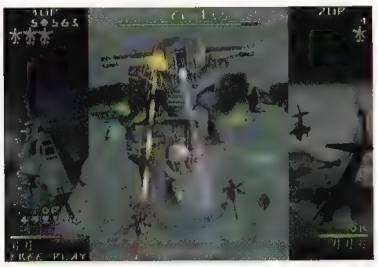
Sotto l'etichetta G.rev si cela un team di ex-dipendenti Taito che, dopo aver lavorato su *G-Darius*, abbandonarono la compagnia a seguito della sua decisione di non produrre più titoli da sala. G.rev ha collaborato con Treasure nella realizzazione di *Ikaruga* e si appresta a celebrare il sodalizio con Microsoft portando *Senko no Ronde* su Xbox Live Arcade

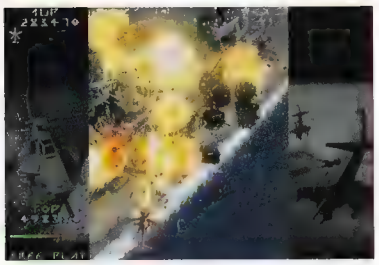
E proprio di guerra si tratta. *Under Defeat* fa sfoggio di uno scenario dai toni decisamente militareschi e improntati al realismo, e la sensazione di trovarsi immersi in un conflitto di proporzioni tremende è avvalorata da una cura per il dettaglio che ha del maniacale: gli alberi che ondeggiano per lo spostamento d'aria prodotto da una deflagrazione; un biplano a motore con le ali devastate che precipita in avvitamento, schiantandosi in un tripudio di lampi, scoppi e nuvole di fumo nero. O ancora, uno stormo di colombe bianche che si libra in volo per disperdersi in un cielo rosso sangue. Piccoli frammenti di vita digitale che contribuiscono a dipingere un clima di guerra tangibile e feroce. Anche l'ovvietà dell'arma principale, supportata da un sistema di pod orbitanti che possono assumere tre sembianze distinte, mostra una decisa tensione verso il realismo, in contrapposizione all'immaginario denso di robot giganti, cascate multicolori di proiettili e laser ipnotici che contraddistingue gli shoot'em up più recenti.

Se i cosiddetti 'manic shooter', infatti, hanno la propria ragion d'essere nell'ossessiva ricerca del punteggio divino, *Under Defeat* rivendica una natura da sparatutto 'old school', ove l'unica condizione imperante risiede nel binomio sopravvivenza-distruzione, e dove i punti accumulati assumono una valenza secondaria rispetto alla progressione dei livelli.

In sostanza, *Under Defeat* appare decisamente più prossimo a *Twin Cobra* di Toaplan che a *Ikaruga* di Treasure. Ma liquidare il titolo di G.rev in questi termini sarebbe profondamente ingiusto. In realtà, dietro la parvenza da sparatutto ultra-classico si nasconde un impianto strategico di un certo rilievo, che chiama in causa un sistema di sparo non propriamente immediato ma indubbiamente profondo, affiancato da un utilizzo dei pod originale e persino tattico.

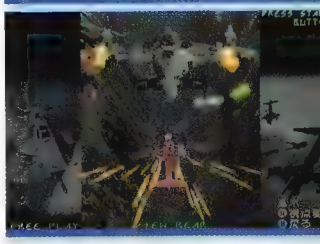
Forse *Under Defeat* non potrà ambire alla palma per l'immaginario più visionario o per la colonna sonora più ispirata (a voler essere puntigliosi ci sarebbe anche qualche rallentamento di troppo), ma resta un mirabile esempio di come vada realizzato uno sparatutto 'tradizionale'.





Il livello di dettaglio offerto da *Under Defeat* raggiunge dei picchi impressionanti, così come gli effetti particellari che sottolineano le incessanti esplosioni. Purtroppo l'uso delle pirotecniche smart bomb innesca quasi sempre una serie di vistosi rallentamenti

## Black Hawk Down



Con una soluzione che riporta alla mente quanto visto in *Zero Gunner 2*, l'elicottero di *Under Defeat* può colpire da diverse angolazioni e su distinti piani prospettici. A differenza di quanto accadeva nello sparatutto di Psikyo, tuttavia, la rotazione non è completa, ma viene imbrigliata in un arco di sessanta gradi così da preservare intatta la struttura a scorrimento verticale, sulla falsariga di titoli come *Raystorm* o *Nanostray*. Le due configurazioni presenti (normal e reverse), inoltre, determinano un differente assetto dell'elicottero, così da agevolare sia il giocatore votato all'attacco, sia quello che prediliga una strategia attendista. I tre stadi di evoluzione del pod (vulcan, cannon e rocket), invece, assicurano un certo spessore tattico sulla base dei tempi di caricamento e dei danni provocati.

Assistere al volo del pilota durante una gara è raro. Probabilmente memore delle passate sevizie, la sua cintura non si spezza finché l'auto non è un vero catorcio

La voglia di Bugbear di tirar fuori un nuovo *Burnout* è evidente, ma malgrado lo sforzo e le buone routine fisiche, gli schianti non godono della stessa brutalità

# FLATOUT 2

SISTEMA: PC, PS2, XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EMPIRE SVILUPPATORE: BUGBEAR
VOTO: 7 SU 10

## Tracciato ignoto

**Al di là dei normali tracciati che serpeggiano fra scenari naturalistici o cittadini, di giorno e di notte, *FlatOut 2* include anche percorsi ricavati in stadi e le più classiche delle arene in stile *Destruction Derby*. Malgrado l'abbondanza dell'offerta (60 teatri di distruzione in tutto) il track design vero e proprio appare poco ispirato e non riesce a dare sufficiente carattere ad alcun percorso affinché possa restare impresso nella memoria. Di fatto, di quei 60 tracciati, Videogiochi sarebbe in gradi di ricordare giusto un terzo. Probabilmente confondendone una decina fra loro.**

La prima volta che lanci *FlatOut 2* credi di aver lanciato *Burnout 3*. Allora lo rilanci e ti rendi conto che in effetti non è *Burnout 3*, ma *FlatOut 2* che vuole imitarlo. Ma ci riesce male. Le musiche ricordano la peggiore offerta EA (e in questo senso, c'è da dire che l'imitazione è quasi perfetta), mentre il blur e gli strilli a video sembrano estrapolati direttamente dall'opera Criterion, ma diluiti da una palette di colori non altrettanto ricca e sminuiti da un motore non altrettanto forte. In ogni caso il risultato finale è certamente quello di uno spettacolo visivamente più 'yeah!' rispetto alla più pacata proposta del prequel.

Dal punto di vista contenutistico *FlatOut 2* giustifica il suo nome raddoppiando praticamente tutto, dal numero dei tracciati, al numero di vetture, al numero dei mini-game, al numero delle arene. La carriera, che adesso consente di salvare fino a tre auto in garage piuttosto che una sola, ne guadagna ovviamente in lunghezza, profondità e flessibilità, mentre la modalità online offre una discreta infrastruttura utile all'incontro di giocatori in vena di scambiarsi i numeri di targa. Sulla fronte.

Ma una volta in pista, ci vuole poco a capire che questo *FlatOut 2* non è un progresso quanto una rifinitura rispetto al prequel. La fisica è più accurata e, grazie al cielo, l'espulsione del pilota è evento assai più raro a beneficio della fluidità dell'esperienza corsistica. Malgrado gli scenari si siano arricchiti di elementi interagibili da sventrare per guadagnare spinta extra, si registra ancora una certa incoerenza nell'ambito di applicazione delle proprietà fisiche, con talune strutture demolibili che si alternano ad altre, di analoga consistenza, ma che si rivelano invece graniticamente inamovibili. Ovviamente quando lo sai le eviti, ma non è bello scoprirlo perdendo una gara per sopravvenuto schianto su un ammasso di legname 'cattivo'.

Come nel prequel, il modello di guida è semplice quanto basta per dar modo di concentrare l'attenzione su ostacoli e avversari (la cui IA contempla stavolta l'eventualità di sbagliare), ma soffre ancora di quel non so che di aleatorio che impedisce di compiere un salto o condurre una derapata con la dovuta sicurezza. Piuttosto, capita spesso di finire catapultati dove non si vorrebbe o di varcare quel confine sottile che separa la derapata controllata dal testacoda con schianto.

Forse l'aspetto più riuscito, questa volta, sono i mini-game. Pur basandosi fondamentalmente sul medesimo principio (corri più veloce che puoi e scaglia il pilota alla giusta angolazione) offrono la gradevole opportunità di agire ancora sul bambolotto in volo piuttosto che lasciarlo alla mercé del destino e della gravità. In particolare, il mini-game Stone Skipping, vede il giocatore scagliare il pilota verso una distesa d'acqua e quindi premere un tasto nel momento in cui sta per impattare con la superficie allo scopo di farlo rimbalzare. E poi ancora, e poi ancora, finché la spinta non si esaurisce e l'acqua non lo ingoia.

*FlatOut 2* è fondamentalmente tutto qui. Una riedizione più che un sequel di un gioco la cui fisica ha stupito in passato, ma che merita una struttura più solida ed un modello di guida più affidabile e appagante. Bugbear ha preferito moltiplicare per due piuttosto che elevare a potenza. Forse sta lavorando sulla generazione sbagliata.

La customizzazione è una componente ruolistica essenziale di *Auto Assault*, ma limiti nel design le impediscono di decollare: l'effettiva ripercussione sul gioco delle caratteristiche scelte è poco significativa

Chi cerca distruzione videoludica a ritmi rapidi, ferraginosa, fragorosa e metallica troverà soddisfazione immediata, ma non duratura. In *Auto Assault*, dopo poche ore, subentra la noia, a causa di una profondità di gioco non esaltante

# AUTO ASSAULT

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: NCSOFT SVILUPPATORE: NETDEVIL

Un drive-and-kill online di massa. Qualcosa che si faccia giocare come un mix tra un racing game distruttivo e un gioco di ruolo alla *World of WarCraft*, e con un'estetica a metà fra il seguito non ufficiale di 'Mad Max' e un cyber/fantasy road movie. Erano questi, probabilmente, gli obiettivi da raggiungere con *Auto Assault*. Ma sono stati soltanto sfiorati.

Netdevil ha creato una mappa persistente online, l'ha imbrigliata in una rete di missioni accessibili secondo quei principi di esperienza raggiunta e di raggruppamento in squadre che hanno fatto la fortuna dei miglior MMORPG e ha sostituito l'usuale immaginario fantasy con macchine da guerra futuristiche. Nell'Intro Zone si affronta l'apprendistato e si superano i 'riti di iniziazione' finché non si spalancano le porte del mondo di *Auto Assault*. L'obiettivo è l'accumulo di punti esperienza, corredato dalla possibilità di radere al suolo quasi ogni elemento del paesaggio per raccogliere macerie da riconvertire in avanzamento tecnologico. I proiettili volano via infiniti, la guida non ha alcunché di simulativo e i combattimenti si rivelano più forsennati che strategici (come del resto l'intera esperienza), saltuariamente interrotti dalla customizzazione.

L'universo persistente di *Auto Assault* aderisce fin troppo bene all'idea di un mondo post-apocalittico dalla società dispersa: ambienti e missioni destano un'impressione di solitudine, aggravata dai non moltissimi utenti rintracciabili online

In questo incontro tra dimensione ruolistica e distruttiva, però, *Auto Assault* lascia irrisolte troppe delle sue promesse. Sul piano ludico, gli scontri sono afflitti da un generale senso di casualità. Su quello ruolistico, le classi dei personaggi e dei veicoli si rivelano sostanzialmente identiche nelle funzioni nonostante lo sforzo, più narrativo che altro, di differenziarle sulla base della razza prescelta (fra Umano, Mutante e Biomek). In ultimo, la scarsa presenza di giocatori online ostacola la formazione di team organici, per non parlare del fatto che alcune classi sono letteralmente disertate dagli utenti perché lente e svantaggiate in un'economia di gioco che predilige la rapidità.

La modalità di upgrade e customizzazione di veicoli e personaggi è molto interessante, ma avrebbe potuto essere meglio bilanciata. Le materie raccolte e l'esperienza guadagnata servono per costruire armi e parti dei veicoli, ma capita spesso di trovarsi decisamente sprovvisti delle prime o della seconda, e di non riuscire a provvedere agli upgrade necessari nonostante si siano superati gli obiettivi richiesti. D'altro canto, anche la libertà di assemblaggio sui veicoli è limitata, perché questi hanno precisi pattern di sviluppo sui quali non è possibile innestare componenti secondo il proprio gusto.

Malgrado questo, è nell'effettiva sostanza ludica che *Auto Assault* fallisce, dimostrandosi incapace di coinvolgere l'utente proprio nei combattimenti forsennati e (teoricamente) popolosi su cui fonda il suo impianto di gioco. La pratica distruttiva diventa presto ripetitiva, la componente strategica si rivela limitata e la mancanza di un sistema di scambio limita le chance di interazione sociale, già ridotte dalla possibilità di affrontare le varie quest in perfetta solitudine.

Con buona pace di Rolling Stone, *Auto Assault* non è affatto "la frontiera più estrema del gioco online collettivo". A tratti può offrire momenti di catartica azione distruttiva (a patto di possedere un PC esageratamente veloce), ma invece di fare evadere dal mondo reale, dopo qualche ora spinge all'abbandono di quello virtuale e alla revoca dell'abbonamento.

## Wasted wasteland

**Con il suo character design ben studiato, il suo sfilare nelle brochure di *Guild Wars*, *City of Villains/Heroes* e *Lineage II* e con l'ossessione narrativa della sua presentazione, *Auto Assault* mette in vendita una gran bella idea estetica, ma non la renda effettivamente giocabile o artisticamente ispirata. Il mondo persistente si rivela poco affascinante, con personaggi dotati di scarsa caratterizzazione e una trama tanto strombazzata quanto poco rilevante ai fini del gioco. Il mondo di *Auto Assault*, poi, non è affatto la nuova Interstate 76, ma un non-luogo digitale. È un ammasso di fondali già visti, affogati in roboanti effetti di luce ma scarsamente ammobiliati. Considerata la quantità di calcolo richiesto per fare girare il gioco, il risultato non entusiasma.**

# MOTOGP '06

SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: THQ SVILUPPATORE: CLIMAX

È una questione di movimento. Il videogioco è movimento. Il videogioco di guida è movimento veloce. Possibilmente il più fluido possibile. Per *MotoGP '06*, invece, sembra una questione di immagine, di modelli di moto e piloti riccamente dettagliati e di un sistema di illuminazione così accurato da rendere problematico distinguere una foto reale da una foto di gioco.

Ma quando quella foto si muove, è difficile che la sospensione dell'incredulità regga il peso di flickering e stuttering che spezzano e strattonano l'emozione della corsa. Quando i replay, piuttosto che esaltare lo spettacolo della gara, mettono in risalto piloti stranamente irrequieti, è difficile credere all'illusione. Climax tutto questo dovrebbe saperlo, ma *MotoGP '06* non lo dimostra. E i suoi lunghi caricamenti irritano.

Al di là di queste disfunzioni (che invero incidono molto poco sul giudizio e sul voto espressi in questa pagina), è evidente che Climax non debba lavorare duro per garantire alla sua serie il primato nell'ambito della categoria corsistica di appartenenza. Frenato da un motore di più modesta cilindrata, l'omonimo rivale di casa Namco è ancora un piccolo puntino nello specchietto retrovisore, mentre il recente *Tourist Trophy* è iscritto ad un altro campionato. E infatti, consapevole di questo, le differenze fra *MotoGP '06* e la versione precedente sfiorano l'irrilevanza.

I fan della serie così come dello sport che ritrae sapranno quindi cosa aspettarsi: un buon controllo della moto, 'adattabile' in funzione delle molteplici visuali proposte (tra cui, curiosamente, una quasi laterale perfettamente inutile) e del tipo di configurazione selezionata (si consiglia il twin-stick), una generosa modalità online ed il piacere di partecipare al più eccitante campionato motoristico (in edizione 2005 e 2006). Dispiace però constatare una intelligenza artificiale che non sembra approfittare della nuova piattaforma quanto potrebbe, dando spesso l'impressione di seguire un percorso prestabilito piuttosto che di competere per il podio. In ogni caso, l'elevata velocità media delle moto avversarie e la loro quantità lorda scongiurano corse solitarie e facili vittorie. Ma la sensazione di lottare contro il tempo resta forte.

Per chi si avvicina al Motomondiale simulato per la prima volta, *MotoGP '06* offre un livello di sfida perfettamente modulabile nonché un indicatore delle curve secondo solo alla linea guida di *Forza Motorsport* in materia di aiuti all'apprendimento dei tracciati. E vale senz'altro la pena impararli: le 17 leggende perfettamente ricostruite per l'occasione, dalla meraviglia sci-fi di Shanghai al tremendo cavatappi di Laguna Seca, pur essendo particolarmente ostili, garantisco profondità ed eccitazione a lungo termine. Di converso, i tracciati fittizi della modalità Extreme non sono altrettanto sofisticati né impegnativi, assumendo con le loro curve veloci i connotati di benvenuto antidoto in chiave arcade ai più intransigenti percorsi del GP. Il che indispettisce considerato che quei tracciati non sono immediatamente accessibili, ma piuttosto richiedano prima di farsi le ossa lì dove le ossa si spezzano facilmente (vale a dire un'intera stagione della modalità Carriera). È esattamente l'opposto della vincente filosofia del 'tutto disponibile subito' di *PGR3*.

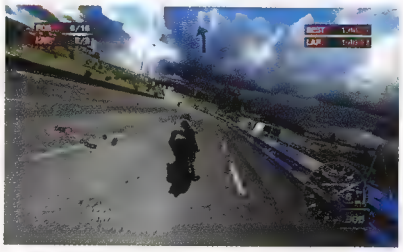
Il che è ironico se si considera che *MotoGP '06* condivide con il racing game di Bizarre Creations una generale svogliatezza. Pur mettendo da parte i difetti tecnici, il racing game di Climax si fa più bello, ma non cambia nella sostanza. Forse in dieci mesi di sviluppo non si poteva pretendere di più (?).

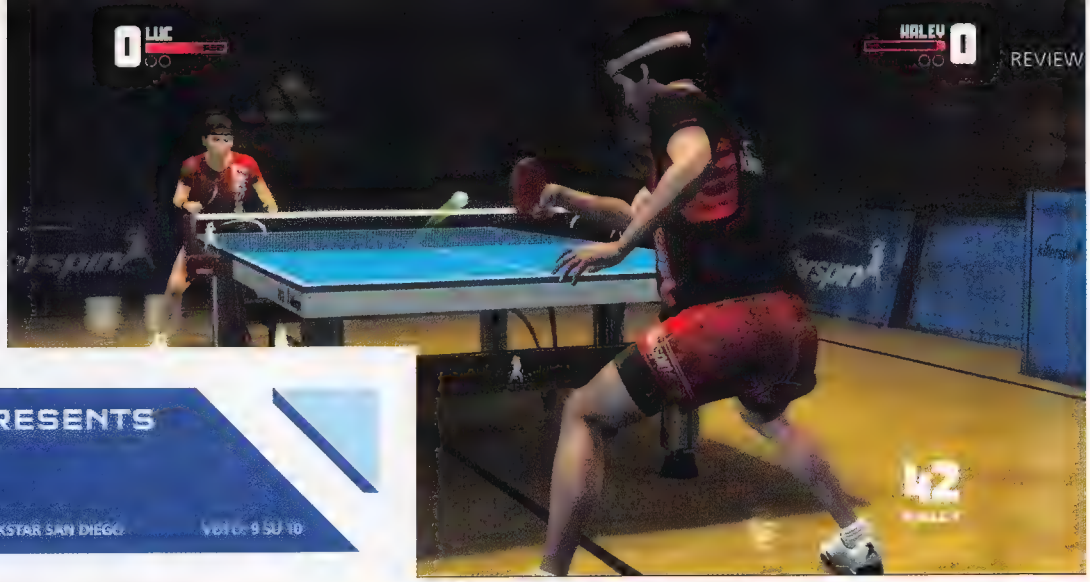
**Quella sulla sommità dello schermo sembra la solita freccia che indica quale tipo di curva si stia per affrontare. Ed è così, ma con la differenza che compare esattamente nel punto di frenata, e con il bordo che diventa rosso nel caso in cui si stia avvicinando la curva ad una velocità eccessiva. Insomma, un sistema semplice, ma efficace per spiegare quando e quanto inchiodare**

## In piego, online

**Non è una novità che la serie *MotoGP* vanti un nutrito seguito di appassionati su Xbox Live ed è lecito aspettarsi un forte clima competitivo anche da questa versione per 360. Videogiochi non ha potuto testare la modalità online e può snocciolare solo dati: 16 giocatori, classifica, possibilità di partecipare ad intere stagioni con tanto di sessioni di pratica e qualifica. In più, un interessante 'Tag mode' vede i giocatori 'marchiare' singole curve percorrendole nel minor tempo possibile. Un po' come la gara a squadre di *PGR3*, ma prendendo in considerazione le curve piuttosto che i segmenti degli intertempi.**

**Malgrado l'ottima illuminazione dinamica, l'estetica complessiva di *MotoGP '06* soffre di una rapida degradazione delle texture e di fastidiose incertezze, soprattutto durante le curve strette. Anche l'IA è sospettosamente mansueta**






# ROCKSTAR GAMES PRESENTS TABLE TENNIS

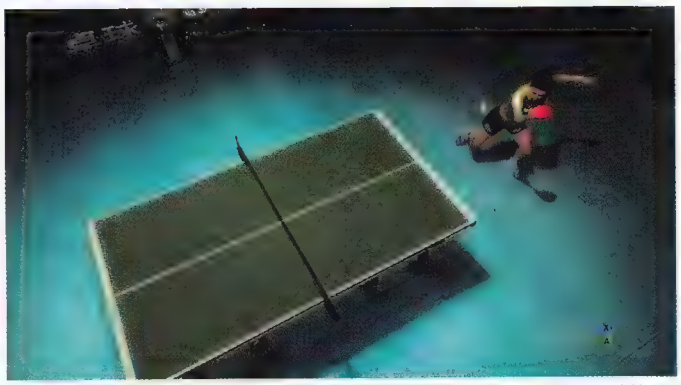
SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ROCKSTAR GAMES SVILUPPATORE: ROCKSTAR SAN DIEGO VOTO: 9 SU 10

Più che una simulazione di tennis da tavolo, *Table Tennis* è una vera pratica sportiva. Non c'è una modalità carriera che non sia quella che ha inizio mettendo piede online. Non c'è uno strumento di creazione del personaggio che non sia quello che associa alla propria Gamertag i risultati conseguiti negli achievement e assegna un posto nella leaderboard mondiale. Non c'è uno scopo che non sia vincere il prossimo incontro. Non c'è soddisfazione che non comporti la delusione di un altro essere umano. *Table Tennis* è per il genere sportivo ciò che *Pong* è stato per il videogioco. Un (nuovo) inizio.

Rinunciando ad abbracciare una consuetudine che pretende di giustificare la spesa con stratagemmi che illudano di progredire in qualcosa di diverso dal mero addestramento personale, Rockstar San Diego si è concentrata sul perfezionamento di ciò che conta e sul bilanciamento di ciò che serve. Naturalmente, esistono similitudini con giochi come *Top Spin* o *Virtua Tennis* nella forma di quattro tipologie di effetti associati ai quattro tasti principali (o allo stick analogico destro) che insieme all'inclinazione della levetta sinistra determinano la traiettoria dei tiri, ma la maniera in cui ci si muove 'sottotavolo' è drammaticamente diversa.

Applicare qui l'esperienza maturata sui prati delle simulazioni tennistiche equivale a soffrire, perché basta un passo nella direzione sbagliata per sbilanciarsi e trovarsi scoperti. È invece buona regola cercare di stare il più fermi possibile, costringendo l'avversario a muoversi in un'ubriacatura di pericolosi tiri effettati, improvvisi 'focus-shot' e repentini cambi di ritmo. E bisogna pensare veloci. Perché qui la palla (il cui comportamento è sotteso da una fisica eccezionale) non 'viaggia' ma 'schizza', generando scambi dal ritmo forsennato a cui il sistema di controllo, sorprendentemente, permette di resistere anche solo d'istinto.

Un cast di 11 giocatori, unici ed inalterabili, copre tutte le maggiori classi strategiche, dal rapido ma debole al lento ma potente. Sono quindi pochi, ma fortemente caratterizzati in abilità e performance, come i lottatori di un picchiaduro. La loro modellazione, sebbene minata da lievi sproporzioni (Liu Ping ha decisamente la testa troppo grossa e le gambe di quasi tutti appaiono più tozze di quanto dovrebbero), è di qualità CGI, mentre le varie animazioni si incastrano con sorprendente naturalezza malgrado la frenesia dell'azione non conceda teoricamente tempo. Le magliette, poi, sembrano vive nel modo in cui ondeggiano, si piegano e si rilassano in base ai movimenti (anche minimi) di chi le indossa. Piccoli dettagli, come il leggero e sfumato riflesso dei giocatori sul tavolo, come le loro espressioni facciali o come le macchie di sudore che un game dopo l'altro testimoniano la fatica con chiazze scure sulla schiena e sul petto, chiudono un quadro estetico di sbalorditiva autenticità. Certo, sono solo due persone e un tavolo in un'area di gioco molto ristretta, ma sono esattamente come dovrebbero essere. Senza contare che il frame rate è inchiodato sui 60fps.



La modalità spettatore permette ai partecipanti ad un torneo di studiare gli avversari in attesa del loro turno, mentre i tornei a tempo limitano la durata dei match per tenere alto il livello di interesse

*Table Tennis* è indubbiamente un gioco destinato a non gratificare chi fosse avverso a qualsiasi forma di multiplayer e, di certo, fra tutte le omissioni che ne fanno un'esperienza di sostanziale sfida con il prossimo, quella del doppio non è giustificabile. Anche il prezzo, sebbene inferiore alla norma (39€), non lo è abbastanza per un titolo che qualcuno potrebbe definire 'da Live Arcade ma con i valori di produzione di uno da scaffale'. Ciononostante, Rockstar San Diego ha confezionato una vera droga per gli amanti della competizione. E c'è riuscita scremando il superfluo. Forse non lo sa ancora, ma *Table Tennis* potrebbe aver inaugurato una nuova tendenza.

## Fair play

**Un esempio della cura riposta da RockStar San Diego nella realizzazione di *Table Tennis* viene dall'analisi del modo in cui i partecipanti reagiscono alle segnature. Piuttosto che limitarsi a riflettere sentimenti di gioia e dolore, esprimono anche differenti stati di esaltazione o depressione in funzione di ciò che ha preceduto o causato la segnatura. E sempre in un clima di muto rispetto. Match di lunga durata vinti di bravura e impegno scatenano un liberatorio sfogo agonistico, laddove la stessa esultanza non accompagna punti ottenuti con la fortunosa collaborazione del net o per via di un errore maldestro dell'avversario.**

**Conoscere l'effetto impresso dall'avversario alla palla prima di applicarvi il proprio è fondamentale nei match di un certo livello. A tal proposito, apposite scie colorate (il colore corrisponde a quello del tasto impiegato per applicarlo) agevolano in questo. La funzione di vibrazione del controller aiuta in maniera sottile a capire quando un colpo rischia di mancare il tavolo. Una trovata geniale**

**La battuta è raramente produttiva di ace, almeno contro un essere umano. La CPU sembra invece avere problemi con le palle molto angolate ed effettate finché non si arriva a match di difficoltà elevata**

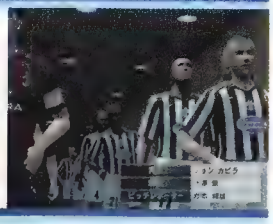
Le animazioni dei giocatori in campo sono decisamente spettacolari, così come sono da applaudire le nuove finte e i nuovi trucchetti sulla palla

# WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 10

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: KONAMI SVILUPPATORE: INTERNO

VOTO: 8 SU 10

## Tutto a caso



**Questa nuova edizione di *Winning Eleven* è senza dubbio una delle più accessibili tra quelle pubblicate negli ultimi anni. A sottolineare quest'approccio concorre la possibilità di organizzare interessanti partite veloci, attingendo ad un catino nel quale vengono abbandonati dalla CPU gli atleti di quattro squadre selezionate dal giocatore. La forte componente casuale rende questi match sempre freschi e imprevedibili.**

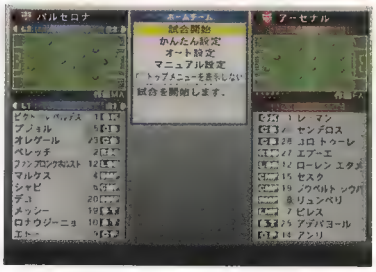
Possono dei pessimi portieri rovinare un'intera squadra? Probabilmente sì, e se si hanno dubbi in proposito si provi a citofonare a qualsiasi tifoso juventino, ricordandogli poi Edwin Van der Saar. La stessa domanda può essere riferita al fenomeno *Winning Eleven*: possono dei pessimi portieri rovinare un'intera nuova edizione? La risposta è 'quasi'. Non ci sono dubbi sul fatto che le incertezze legate al comportamento dell'estremo difensore siano un vero e proprio dramma consumato sui manti erbosi di *Winning Eleven 10*. Il campionario di sviste, papere e respinte troppo brevi è desolante, così come sono desolanti le uscite sugli avversari lanciati a rete.

Il problema dei portieri è inoltre accentuato dalla spiccata propensione offensiva dell'ultima squadra mandata in campo da 'Seabass' Takatsuka. La rivoluzione strillata da **Videogiochi** in occasione del lancio di *Winning Eleven 9* è infatti durata ben poco. In Konami si sono affrettati per riportare il sorriso sui volti dei tanti giocatori frustrati dalla fisicità e dalla lentezza di quegli atleti che, meno di un anno fa, avevano calcato i campi di PlayStation2. Anche le torri più statiche come Vieri, Stam e rocciosa compagnia vantano ora un'agilità felina, che permette di impostare azioni di rimessa con più facilità, accelerando di fatto il ritmo delle partite. E un ritmo più alto si porta dietro, necessariamente, un maggior numero di azioni d'attacco e di tiri verso la porta, permettendo agli estremi difensori di Takatsuka di sfoderare tutto il campionario di incertezze di cui si è accennato.

**Visto che i portieri non sono più affidabili, capita sempre più spesso di tentare i tiri da fuori area. Solo quelli veramente imparabili garantiscono però la giusta esaltazione dopo una rete**

Anche il reparto difensivo, ovviamente, ha subito le conseguenze del ritocco delle leggi fisiche che regolano gli spostamenti dei giocatori. Nell'edizione precedente, il blocco delle retrovie si poteva aggettivare come 'granitico', mentre ora si è ritornati verso i livelli ectoplasmatici che hanno contraddistinto i primi passi del franchise su PlayStation2. PlayStation2 che, a questo punto, si può onorevolmente dire macchina insufficiente per la visione calcistica di Konami. Ogni edizione presenta una serie di difetti e problematiche che lascia intendere una coperta ormai troppo corta. Tra stadi che si affollano e si svuotano ad intermittenza, rallentamenti che congelano l'azione e pasticci tattici, ogni nuovo episodio ha palesato i limiti dell'attuale generazione di console. Questa volta il pegno da pagare, oltre alla drammatica situazione degli estremi difensori, è addirittura la mancata implementazione di una modalità online, misteriosamente sparita dopo aver fatto capolino soltanto l'anno scorso (almeno su PS2).

Quello che ha dell'incredibile è constatare come, nonostante tutti questi problemi, il gioco rimanga incredibilmente divertente. Sebbene la bilancia ludica penda sempre più verso un *Winning Eleven* dai toni arcade, questo non toglie nulla alla profondità strategica alla base di match, tornei o campionati. La padronanza del sistema di controllo, parzialmente rivisto per l'occasione, non è nemmeno più il fattore discriminante per decretare le vittorie, in particolare quando si scontrano due giocatori della vecchia guardia. Ormai le strategie offensive, come lo sfruttamento delle sovrapposizioni sulle fasce laterali, funzionano in maniera quasi perfetta, garantendo match che si combattono su ogni zolla del tappeto verde. Combattimenti che, visti i ritocchi alla formula di gioco, sono oggi più accessibili di ieri, anche (e soprattutto) per chi al calcio si interessa solo e soltanto in occasione dei Mondiali.



**L'impostazione tattica della propria squadra prevede una serie di opzioni automatiche, tutte tese a snellire le operazioni base prima di ogni partita**

L'impossibilità di salvare i replay delle proprie azioni più spettacolari appare quanto meno inspiegabile: il caos che regola il gioco permette infatti di dare vita a segnature sempre diverse

# SENSIBLE SOCCER 2006

SISTEMA: XBOX (VERSIONE TESTATA), PC, PS2 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: CODEMASTERS SVILUPPATORE: KUJU/INTERNO VOTO: 6 SU 10

"Grazie a tutti". Jon Hare conclude la conferenza stampa, saluta i giornalisti, aggira il televisore usato per la presentazione e si mette a dormire. Per terra.

In un'industria ormai sterilizzata e afflitta da una preoccupante mancanza di personalità, l'esuberanza tutta anni '80 di Hare appare quasi rassicurante, una piccola oasi verde in mezzo a una colata di grigio cemento. Risulta quindi naturale fare il tifo per il lungocrinito anglosassone, impegnato non solo a dimostrare che la vecchia scuola europea sia ancora viva e vegeta, non solo che sia possibile sviluppare giochi a budget ridotto nel 2006, non solo che l'etichetta storica Codemasters, da tempo in acque agitate, possa ancora dire la sua, ma anche che ci sia vita al di là di *PES* e *FIFA*, e che il calcio non sia un'esclusiva di Konami ed EA.

Un compito improbo, che Hare, sfortunatamente, fallisce in gran parte. La scelta di andare in una direzione completamente diversa da quella di *Winning Eleven* è ovviamente tanto voluta quanto obbligata: difficile scalfire la reputazione della serie giapponese e proporre una simulazione dalla medesima profondità. Meglio quindi rispolverare quel *Sensible Soccer* che ha fatto impazzire i possessori di Amiga nel secolo scorso, rendendolo appetibile ai giocatori del nuovo millennio: per i designer di *Sensibile Soccer 2006* questo ha comportato un inevitabile passaggio al 3D (già iniziato con *SS98*), la sostituzione del movimento ad otto direzioni con uno a 360°, un nuovo tasto per lo sprint, una telecamera più ravvicinata e dotata di maggiore dinamismo, giocatori super-deformed con un testone sproporzionato e una bella freccia sotto i piedi del calciatore controllato, a indicare direzione e potenza del passaggio o dell'eventuale tiro.

La visuale segue costantemente il movimento della palla e, sebbene l'inquadratura tenda ad essere troppo ravvicinata per una gestione ottimale del pallone, basta poco per farci l'occhio e abituarsi allo scorrimento 'verticale' del campo, una rarità di questi tempi

Il risultato è un titolo che alla prima partita destabilizza completamente il giocatore, ormai abituato alle regole imposte da KCET: il ritmo è forsennato, le parabole dei tiri surreali, grazie a un aftertouch che permette di imprimere gradi di curvatura esagerati al pallone, e la gittata degli stessi impensabile, con lob scagliati a 30/40 metri dalla porta. Qualche partita è sufficiente per venire a patti con i meccanismi di gioco, ma anche per rendersi conto di come a *Sensible Soccer 2006* manchi completamente un certo spessore, di come il titolo Codemasters non sia altro che un semplice divertissement probabilmente più adatto a una piattaforma mobile. I giocatori sembrano indiavolati, perennemente a caccia della sfera come in una partita di calcio femminile under-16, e sebbene imbastire un'azione o seguire una strategia ben precisa non sia certo l'obiettivo di Hare e soci, è alquanto frustrante constatare come non si possa tenere il pallone per più di due secondi, pena la falcidiazione immediata da parte di otto giocatori con la bava alla bocca.

Contrariamente alle aspettative, l'aspetto caricaturale dei giocatori di *SensiSoccer 2006* si sposa alla perfezione con la meccanica inusuale voluta dai designer di Kuju

Il nervosismo cresce quando ci si rende conto di come il modesto comparto tecnico finisca per inficiare anche la fase di gioco vera e proprio: se si può chiudere un occhio sui chilometrici, e inspiegabili, caricamenti, è quasi impossibile non provare fastidio per le carenze del sistema di controllo (non impeccabile nel rilevare l'aftertouch tutte le volte che viene applicato) o nell'ammirare come il pallone, a volte, si teletrasporti per qualche metro, finendo per magia nelle braccia del portiere, quando due nanosecondi prima era ancora distante anni luce.

Il dibattito sulla necessità di inseguire il realismo a tutti i costi nelle simulazioni sportive è più aperto che mai ed è difficile negare che un simile approccio vada spesso a discapito del divertimento, privando il progetto della componente ludica che dovrebbe essere alla base del videogioco. Ma *Sensible Soccer 2006* fallisce anche come videogioco, lasciando per l'ennesima volta amareggiati di fronte alla reinvenzione di un titolo d'oro dell'epoca 16bit.

## Calciopoli

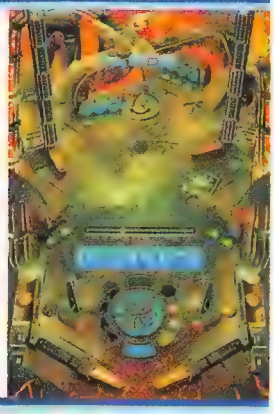
**Curiosamente per un titolo improntato alla fruizione mordi-e-fuggi e agli scontri uno-contro-uno (come dimostrato, fra le altre cose, dalla possibilità di superare l'intervallo fra primo e secondo tempo in un batter d'occhio), *Sensibile Soccer 2006* propone diversi tornei, oltre alla possibilità di customizzare a piacimento i giocatori della propria squadra, agendo sia sul loro aspetto che sulle loro abilità pedatorie. Come da copione in un titolo che definire 'arcade' è un eufemismo, la ricompensa per la vittoria è quasi sempre 'estetica', consistente cioè in nuove magliette, nuovi pantaloncini o nuove acconciature con cui agghindare il proprio team, ma è anche possibile ottenere nuovi palloni e nuovi campi di gioco.**

# METROID PRIME: PINBALL

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: FUSE GAMES VOTO: 7 SU 10

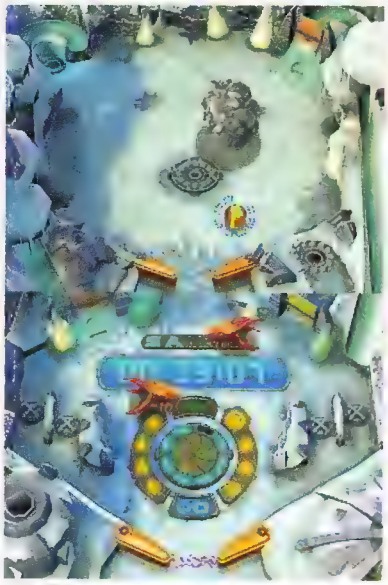
La colonna sonora si basa su numerosi remix dei brani più famosi della serie di *Metroid*, tutti d'atmosfera e ormai incastrati nella memoria storica dei fan. Tra i migliori, i cupi remix dei celebri 'Ridley's Theme' e 'Brinstar Theme'

## Come un deathmatch



**Oltre alle missioni di gioco riservate ai cacciatori di taglie solitari, *Metroid Prime: Pinball* offre anche una riuscita modalità incentrata sul multiplayer. Si tratta di una corsa verso il punteggio più alto, da disputarsi su un tavolo realizzato appositamente, ambientato tra i fumi e le fiamme delle caverne di Magmoor, e trasferibile per mezzo della funzione di game sharing sui Nintendo DS di altri sette avversari.**

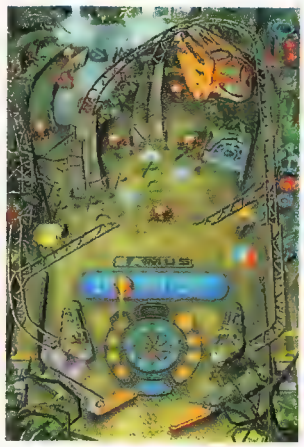
Fin dalla preistoria a 8bit, la storia di Nintendo si è spesso trovata ad incrociare quella dei flipper, seppur sotto forma digitale. Dallo spartano *Pinball* per NES al traballante *Odama* per GameCube, passando per l'accattivante *Revenge of the Gator* sviluppato per Game Boy e il mediocre *Super Mario Ball* per GBA, si potrebbe anche vedere la storia di cui si è accennato come colorata di tinte piuttosto fosche. Ma bisognerebbe volontariamente dimenticarsi di *Pokémon Pinball*, che rimane senza dubbio uno degli esperimenti più interessanti nel genere. Semplice, spassoso e quasi totalmente scollegato dalle rigide dinamiche fisiche dei flipper analogici, *Pokémon Pinball* si basava sia sulle ovvie manie collezionistiche che sulla classica scalata al tabellone degli high score. *Metroid Prime: Pinball* recupera parzialmente l'eredità del flipper ambientato nel pokémondo, ma si premura di trascinarla nella polvere dell'universo di *Metroid*. Il risultato finale è un flipper sci-fi giocato su ritmi decisamente più frenetici di quelli che scandivano le traiettorie delle biglie sui tavoli di *Pokémon Pinball*, ritmi che comunque restano lontani da quelli dei flipper tradizionali. Non è tanto il movimento della pallina vera e propria a rallentare e a spezzettare l'azione, quanto l'esorbitante numero di variazioni sul tema ludico attivabili spedendo Samus nella sua forma morfosferica, ora su una rampa, ora dritta in un teletrasporto.



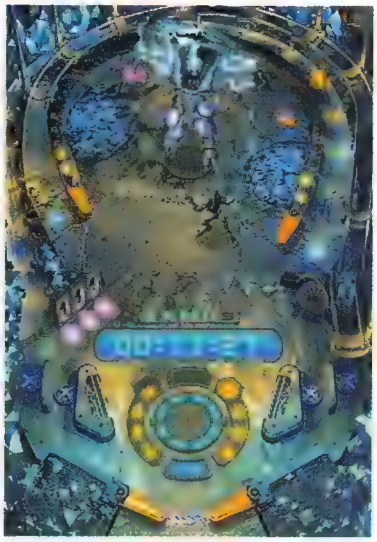
Anche *Metroid Prime: Pinball* supporta il Rumble Pak per DS, proprio come *Hunters*. Peccato che in questo caso il risultato finale sia decisamente infelice, con colpi e vibrazioni quasi scollegati rispetto a quanto accade sugli schermi

I due tavoli principali, ricostruiti in modo tale da rimandare alle pianure di Tallon IV e alle spaventose tecnologie dei Pirati Spaziali, sono costellati di trampolini dai quali tuffarsi in minigiochi veri e propri da affrontare più e più volte. Così facendo è possibile incrementare il punteggio e recuperare i preziosi Artefatti attorno ai quali ruotano le possibilità di successo nella modalità principale, battezzata Multi Mission. I minigiochi passano da acrobatiche risalite di pareti verticali da affrontare per mezzo del celebre wall jump a furiosi scontri da condurre nei panni di Samus, finalmente libera dal giogo della morfosfera. Anche in queste situazioni, che si staccano dalla classica meccanica ludica dei flipper, il sistema di controllo non muta di una virgola, restando ancorato all'utilizzo dei due tasti dorsali (con i quali attivare i flipper veri e propri) e all'abuso del touchscreen. Una pressione sullo schermo inferiore influenza il movimento della biglia, intrappolandola tra i respingenti o indirizzandola fuori dalla portata dei tanti insetti di origine aliena che deambulano per le arene. Queste ultime sono riservate ai combattimenti contro gli enormi boss che proteggono l'accesso all'ultimo tavolo, da affrontare ancora una volta alternando colpi di morfosfera e raffiche di missili esplosi dalle armi di Samus. La modalità Multi Mission è quindi un'avventura vera e propria, sebbene legata alle dinamiche ludiche dei flipper, e si candida come alternativa più strutturata alle Single Mission, basate esclusivamente sul raggiungimento di punteggi più o meno elevati su di un tavolo specifico.

Non ci sono dubbi, comunque, sul fatto che *Pokémon Pinball* continui a restare il picco più alto toccato da Nintendo nel campo dei flipper digitali. *Metroid Prime: Pinball*, nonostante i minigiochi e gli scontri con i boss, resta invece un flipper tradizionale, costruito sulle stesse fondamenta di classici come il leggendario *Devil Crash*. Un flipper quindi fresco, immediato e divertente, ma meno ispirato di quello sognato anni fa da Jupiter e Game Freak.



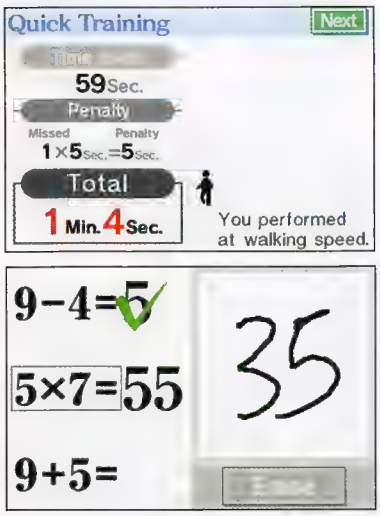
La cerniera tra i due schermi risulta a tratti fastidiosa, ma meno di quanto si potrebbe pensare. Fuse Games si è preoccupata di architettare gli scenari in modo tale da garantire una 'zona morta' al centro dei tavoli



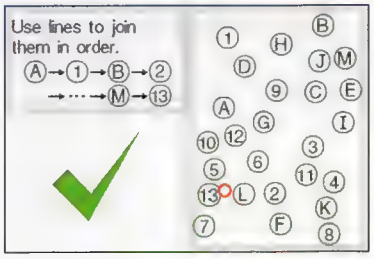
# BRAIN AGE

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10

Ad un esame superficiale, *Brain Age* potrebbe apparire come una semplice raccolta di elementari esercizi matematici, per di più avvolta in un contesto produttivo lontanissimo dai canoni stilistici tipici di Nintendo. Ma questa è un'impressione destinata a svanire dopo pochi minuti di gioco. Sia che si opti per una frenetica corsa ad ostacoli tra addizioni e sottrazioni, sia che si decida di sfidare i propri genitori in una gara di velocità a base di moltiplicazioni, è impossibile non notare quanto *Brain Age* sia costruito su salde fondamenta ludiche. E anche lo stile grafico e sonoro, che pare algido e appena abbozzato, in realtà lascia spazio a decine di pernacchie che rimandano inevitabilmente alle raccolte di minigiochi di *Wario*. Ogni esercizio portato a termine con successo viene sottolineato con timbri e segni di matita che sbloccano altri compiti, compiti che a detta del Dr. Ryuta Kawashima sono un vero e proprio massaggio tonificante per la mente. È proprio il Dr. Kawashima ad accogliere i giocatori al momento della prima visita alla sua improbabile scuola di logica. Come un tutor zelante e su di giri, non si stancherà mai di monitorare i progressi dei quattro aspiranti geni della matematica che si divideranno gli slot di salvataggio sulla game card, confrontando e accostando per mezzo di intuitivi grafici le loro migliori prestazioni nei vari esercizi quotidiani.




I calcoli matematici da affrontare a tutta velocità nelle sfide tra più giocatori (fino a 16 con una sola game card) sono elementari, eppure sbagliare è fin troppo facile. La fretta è sempre una cattiva consigliera

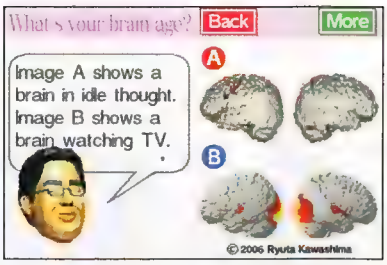


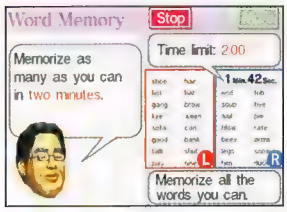
Il riconoscimento vocale, così come quello grafico, richiede un minimo di precisione. Inizialmente non è facile capire come devono essere disegnati numeri e lettere per avere una risposta immediata e corretta

La base del progetto *Brain Age*, ovvero lo studio del Dr. Kawashima già riassunto in libri e volumi pubblicati in Giappone e negli Stati Uniti, prevede una costante applicazione al fine di rimettere in sesto menti stanche, stremate e consumate dal passare degli anni. L'idea di fondo è che per ringiovanire un cervello affaticato sia sufficiente un minimo di esercizio quotidiano. Dieci minuti bastano e avanzano per dedicarsi a qualche compitino di riscaldamento prima di affrontare l'esame vero e proprio. Quest'ultimo richiede di superare brillantemente tre esercizi pescati casualmente fra quelli ideati dal Dr. Kawashima, da semplici calcoli aritmetici a brani letterari da leggere in tutta fretta.

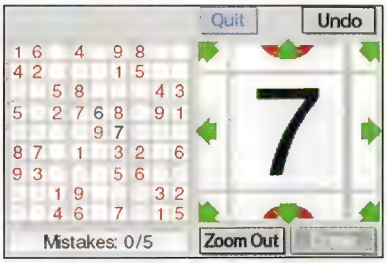
Nemmeno a dirlo, sono proprio questi semplici esercizi la chiave vincente di *Brain Age*. Non sono molti, ma di certo paiono tutti ben studiati. Sia che venga richiesto di ricordare un elenco di parole da riscrivere poi sul touch screen, sia che si tratti di ridisegnare a mano libera il profilo di un rinoceronte, alla fine dell'esercizio è comunque impossibile non ritrovarsi sorridenti. I sorrisi nascono anche dall'ingenuità con cui si presenta il Dr. Kawashima, ingenuità che porta addirittura alla totale fiducia nei confronti dei giocatori. In alcuni casi niente vieta di barare, se non la consapevolezza che le valutazioni finali saranno compromesse. E *Brain Age* è un gioco che deve essere affrontato solo e soltanto con l'obiettivo di farsi del bene.

Sebbene sia lecito il sospetto che gli esercizi in questione, almeno per quanto riguarda l'allenamento della mente, funzionino ben poco, in compenso sono un ottimo e divertente passatempo quotidiano, una sorta di compendio alla visita giornaliera della bottega di Tom Nook e alla lettura del quotidiano. Il fatto che qualcuno non riesca a vedere *Brain Age* come un videogioco, perché orfano di avventure, di modelli poligonali e di power-up la dice lunga sull'apparente vastità dei confini dell'intrattenimento elettronico dei tempi moderni. Questi confini, attraverso le lenti degli occhiali del Dr. Kawashima, si distinguono invece con una chiarezza quasi destabilizzante.

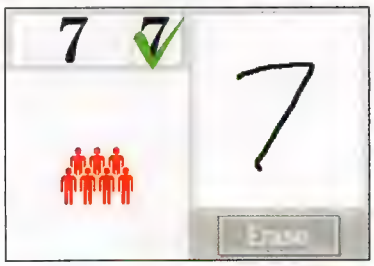


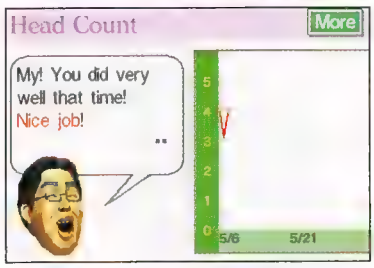




Per giocare a *Brain Age* bisogna sistemare il DS in verticale, appoggiandolo sul lato più corto e utilizzandolo come un quaderno




Le edizioni americane e europee di *BA* sono accompagnate da una versione elettronica del sudoku. Il sistema di zoom che permette di tracciare cifre e appunti lascia intendere il funzionamento del prossimo browser Opera




## Il dottore della mente

**Attualmente il Dr. Ryuta Kawashima lavora presso il New Industry Creation Hatchery Center dell'Università di Tohoku, in Giappone. *Brain Age* è stato sviluppato sotto la sua supervisione, prendendo numerosi spunti dal libro pubblicato l'anno scorso negli USA con il titolo 'Train Your Brain: 60 Days to a Better Brain'. Non è la prima volta che Nintendo si appoggia a ricercatori e scienziati per l'elaborazione di nuovi giochi per Nintendo DS. Si ricordi, proprio a questo proposito, l'inquieto *Electroplankton* firmato da Toshio Iwai, finalmente in dirittura d'arrivo anche in Europa.**

# METAL GEAR ACID 2

SISTEMA: PSP VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: KONAMI SVILUPPATORE: KOJIMA PRODUCTIONS VOTO: 7 SU 10

## Acido, acido

**Phil Harrison ha richiesto da tempo che gli sviluppatori dedichino maggiore attenzione alle modalità multiplayer dei titoli PSP e, di fronte a un gioco di carte, sarebbe lecito aspettarsi grandi cose sotto quest'aspetto. Invece, *MGA2* si limita a fare il proprio compitino, proponendo un'opzione Ad Hoc per due giocatori (niente Infrastructure) limitata tanto nell'idea quanto nell'esecuzione, con i giocatori impossibilitati a preparare il proprio mazzo in base al livello prescelto e con la fortuna a fare fin troppo spesso da discriminante per l'esito dello scontro..**

Il ciclo vitale del primo *Acid* era stato piuttosto particolare: inizialmente accolto in maniera non entusiastica (eufemismo) da quei fan di Solid Snake che si aspettavano uno stealth game rispettabile anche su PSP, il gioco di carte di Kojima Productions era comunque riuscito a soddisfare una discreta fetta di utenza una volta nei negozi, per scomparire nuovamente dai radar in un arco di tempo alquanto ristretto.

Il sequel ricalca quanto già visto qualche mese or sono, limitandosi a correggere pigramente una serie di difetti, ma introducendone inopinatamente altri. Al fine di sopire le lamentele espresse dai consumatori in merito alla narrazione nel primo episodio, gli sviluppatori hanno posto sicuramente maggiore attenzione alla trama, ma la storia raccontata (con uno Snake colto da un'inopportuna amnesia) appare comunque blanda, lontana non solo anni luce da quella di un qualsiasi episodio per la console casalinga, ma da analoghi titoli concorrenti per PSP.

Un altro punto debole riscontrato nel titolo d'esordio era la non eccelsa interfaccia utente, che rendeva a volte le operazioni con le carte più complicate del dovuto. Konami ha lavorato su quest'aspetto e la navigazione è ora più fluida, ma il bilanciamento della curva di apprendimento è ora più traballante, con gli utenti al primo impatto con questo genere ludico che suderanno le proverbiali sette camicie prima di comprendere con chiarezza le potenzialità a loro disposizione.

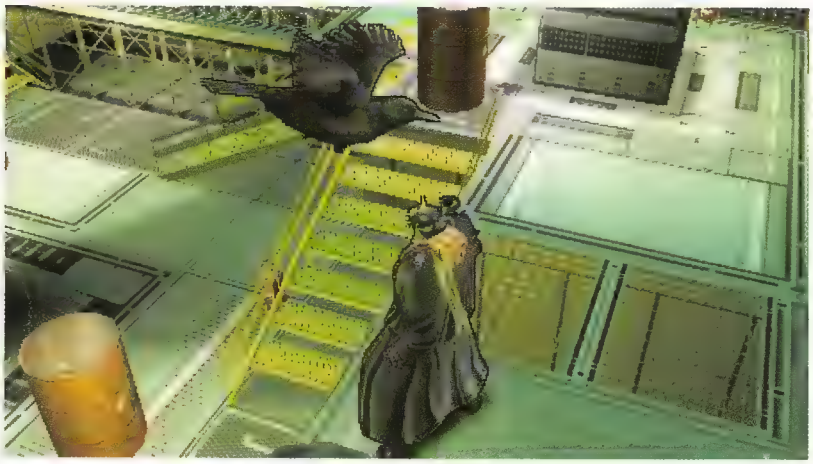
E poi ci sono le carte. Il team giapponese ha ovviamente approntato un set (o deck) più corposo, basandolo su tutto l'universo di *Metal Gear*, ma la quantità ha finito per minare la comprensibilità degli strumenti. Nello specifico, la comprensibilità degli effetti di numerose carte non è chiara dalla semplice descrizione fornita e l'unico metodo sicuro per testarne l'efficacia è proprio quello di utilizzare la carta almeno una volta, immolarla come vittima sacrificale nella speranza che gli effetti ottenuti siano proprio quelli desiderati. L'utente si ritrova così con due possibilità: buttare via letteralmente la carta, perdendo l'effetto-sorpresa e compiendo talvolta un'azione sconsiderata, o basare il proprio gioco sulle carte più numerose e già conosciute, rinunciando de facto a utilizzare quelle poco comprensibili.

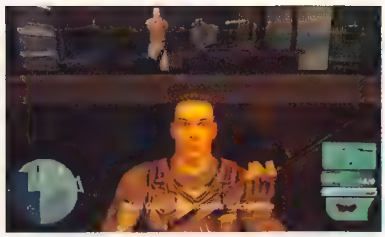
Ben più riuscite sono le novità riguardanti il comparto tecnico: *Acid 2* presenta una palette di colori ben più ispirata di quella del predecessore, permettendo ai grafici di Tokyo di creare ambienti più vibranti. Se il fatto che i rallentamenti siano diminuiti rispetto a quanto visto nel primo *Metal Gear Acid* non appare come una sorpresa, ben più inusuale si rivela la possibilità di giocare il titolo interamente in 3D, grazie allo speciale (ed ultra-economico) cartonato da appoggiare sullo schermo PSP. La resa delle immagini è sorprendentemente positiva e, pur trattandosi di un curiosità che lascia il tempo che trova (complice anche il mal di testa allegato, che si ottiene con qualsiasi sessione prolungata), dimostra come il cervello dei creativi di Kojima Productions sia in costante fermento.

Riassumendo, se quanto detto finora appare come un banale 'more of the same' è proprio perché è questa l'impressione che si ricava da *Acid 2*, un card game ben realizzato, ma che difficilmente lascerà il segno in chi non sia un appassionato del genere o ci si voglia avvicinare per la prima volta. A loro lo scontato consiglio è di aspettare l'arrivo di un certo *Portable Ops*.

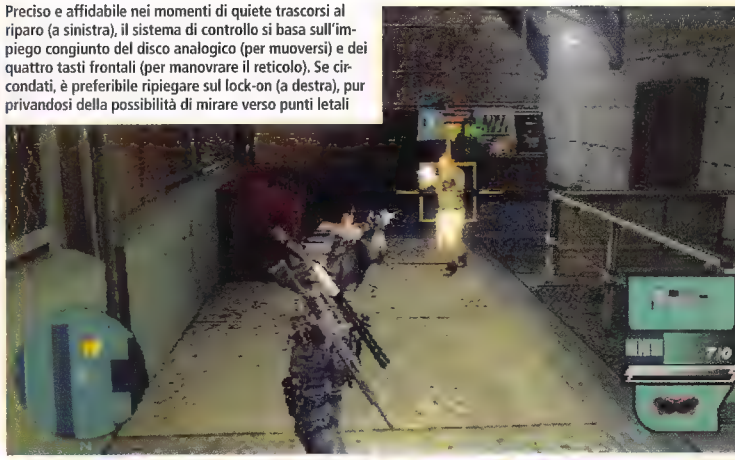
Come nel prequel, le oltre 500 carte presenti si dividono in carte di movimento, di oggetti, di armi e speciali. Oltre a poterne riscattare alcune nel corso delle missione stesse, le carte possono essere acquistate in un apposito negozio

Per quanto apparentemente poco adatta a una serie che ha sempre puntato verso il realismo estetico, la grafica 'acida' e in cel-shading dona carattere e personalità a questo nuovo episodio di *Metal Gear*





Preciso e affidabile nei momenti di quiete trascorsi al riparo (a sinistra), il sistema di controllo si basa sull'impiego congiunto del disco analogico (per muoversi) e dei quattro tasti frontali (per manovrare il reticolo). Se circondati, è preferibile ripiegare sul lock-on (a destra), pur privandosi della possibilità di mirare verso punti letali



# SYPHON FILTER: DARK MIRROR

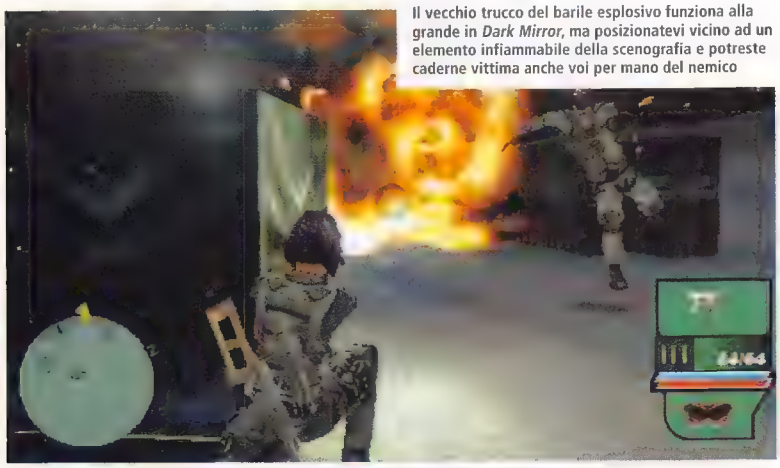
SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SCEA SVILUPPATORE: SONY BEND VOTO: 7 SU 10

Sebbene incontestabile, la difficile convivenza su PSP fra una tecnologia capace di tutto e un layout dei controlli capace di molto meno sta di fatto introducendo gli sviluppatori ad una nuova disciplina di ottimizzazione delle risorse. Piuttosto che adeguarsi (o arrendersi) al limite dei tasti a disposizione, riducendo di conseguenza le opzioni di interazione, la necessità di soddisfare le aspettative di chi possiede una 'PS2 tascabile' vede alcuni far buon viso a cattivo gioco sforzandosi di escogitare soluzioni non convenzionali ma comunque efficienti ed efficaci. Con *Syphon Filter*, Sony Bend si dimostra la prima della classe in questa materia.

La quantità di azioni eseguibili da Gabe Logan in combinazione al suo nutrito repertorio di armi e gadget è spaventosa, ma, nonostante il ricorso a tutti i tasti di PSP, l'esecuzione di eleganti manovre di infiltrazione avviene in maniera fluida e appagante, a tutto vantaggio di un level e mission design che non hanno nulla da invidiare in termini di complessità e spessore a quelli di *Splinter Cell* per console casalinghe. Affrontare il lungo tutorial iniziale è comunque indispensabile, ma già alla fine di quest'ultimo la confidenza con i controlli è tale da stimolarne una seconda indagine allo scopo di migliorare i tempi di completamento.

Idem per le missioni vere e proprie, dove un monitor statistico tiene traccia di tutto, dagli headshot alle uccisioni silenziose, premiando le buone performance con livelli bonus e nuovo arsenale da impiegare tanto nelle missioni successive quanto in quelle precedenti al fine di perfezionare la propria carriera di agente speciale. È una carriera fatta di cliché, di attraversamenti di condotti d'aerazione, di sbirciatine dagli angoli, di cornicioni spolverati con le dita e di NPC osservati nelle loro attività di routine, mentre litigano con distributori automatici o scaricano lo stress fra i respingenti di un flipper, ma le missioni, compatte, frenetiche e ricche di onesti checkpoint sono perfette per PSP.

Probabilmente non esistono fucili di precisione meglio equipaggiati di quello di *Dark Mirror*. Al di là delle ovvie funzioni di zoom, l'arma permette di sparare quattro tipi di munizioni fra proiettili standard e dardi velenosi, esplosivi o elettrificanti. Una volta raggiunto il bersaglio, gli ultimi tre funzionano anche da position tracker sul radar finché non vengono attivati con una seconda pressione del dorsale destro



Il vecchio trucco del barile esplosivo funziona alla grande in *Dark Mirror*, ma posizionatevi vicino ad un elemento infiammabile della scenografia e potreste caderne vittima anche voi per mano del nemico

Come se non bastasse, la modalità multiplayer propone avvincenti tipologie di gioco a squadre distribuendo bravi ragazzi e terroristi lungo mappe di soddisfacente complessità e dimensione. Il gioco supporta sia la modalità ad hoc che infrastructure (8 giocatori), con annessa chat vocale, message board, classifiche e la possibilità di creare e gestire clan. Insomma, il pacchetto completo.

Dove *Syphon Filter* inciampa è nei momenti in cui, vuoi per volere dello script, vuoi per una distrazione, il conflitto a fuoco a viso aperto prende il posto dell'infiltrazione silenziosa. Il motore grafico comincia a perdere colpi mentre Logan è costretto ad abusare del sistema di lock-on per compensare un frame rate che rende ingestibile la mira manuale, già di per sé resa poco praticabile dalla frenesia dell'azione. Il trial and error non è infrequente, com'è lecito aspettarsi visto il genere, ed è necessario fare un uso continuo di almeno due dei tre visori a disposizione (per individuare nemici nascosti nel buio, ma anche certi elementi interagibili e le numerose mine ad attivazione laser che impestano i livelli), il che significa vedere gran parte del gioco attraverso filtri blu, verdi o rossastri. Ciononostante, nella mancanza di alternative valide per demerito (*Splinter Cell: Essentials*) o arrendevolezza (*Metal Gear Acid*) altrui, *Syphon Filter* ha scelto senz'altro il momento più opportuno per uscire dall'ombra.

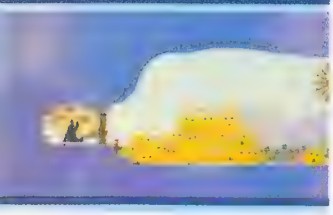
## Ricerca con goggle

I visori sono essenziali in *Dark Mirror*. Già nella fase di addestramento, una combinazione nascosta nell'oscurità di uno squarcio nel muro (in foto) introduce con inventiva all'importanza di quello notturno. Nel corso delle missioni si affrontano momenti che pretendono l'impiego di goggle specifici, come quello in cui un tecnico aiutante va difeso da inaspettate minacce terroristiche sparando attraverso i pannelli di un ufficio ai bersagli individuati dal visore termico.

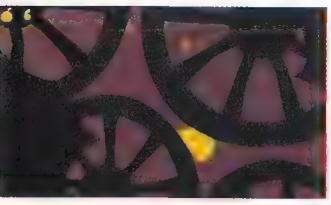
# LOCOROCO

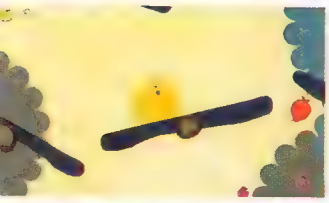
SCHEDA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUZIONE: SCEI SVILUPPATORE: INTERNO GIOCATORI: 1 SU 10

## ExtroLoco



**Ogni livello nasconde al suo interno tre Mui Mui da liberare. L'opera di salvataggio viene premiata con la progressiva abilitazione di nuove opzioni. Tra le altre cose, si rendono disponibili Loco House di dimensioni maggiori, un paio di minigiochi extra e un editor di livelli. Quest'ultimo non permette di realizzare opere paragonabili per complessità e varietà a quelle presenti nel gioco, ma la possibilità di scambiare via WiFi ad hoc i file contenenti le proprie creazioni lo rende comunque interessante.**





**Le Loco House sono una sorta di 'acquario' in cui disporre gli elementi acquisiti nel corso dell'avventura (piattaforme, ingranaggi, correnti d'aria) per far sì che il protagonista possa raggiungere senza l'intervento diretto del giocatore l'oggetto bonus posizionato all'interno dello scenario. Un concetto non dissimile da quello di *The Incredible Machine* (Sierra, 1992)**

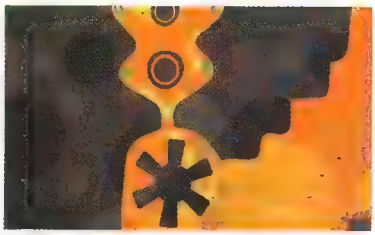
Il videogiocatore cresciuto con i platform bidimensionali è un videogiocatore malato. Gli adepti di *Super Mario* iniziano ogni stage andando a sinistra invece che a destra, si buttano come lemming in tutti i baratri che incontrano e stampano il muso del proprio avatar contro ogni parete. La sindrome del bonus nascosto si è affievolita in loro con il passare del tempo, con l'affermarsi degli FPS e delle simulazioni, ma non è mai scomparsa del tutto. E adesso la fiamma può continuare a bruciare grazie a *LocoRoco*, capace di coniugare elementi della tradizione con altri più moderni.

Ai primi appartengono la grafica bidimensionale e la semplicità del sistema di controllo. I tasti dorsali permettono di far muovere il protagonista inclinando di un massimo di trenta gradi lo scenario nelle due direzioni, mentre la loro pressione simultanea innesca il salto. La modernità è da ricercarsi nel fitto complesso di variabili che governa l'apparentemente ingenuo mondo di *LocoRoco*. Il fattore inerziale si modifica in accordo ai diversi tipi di superficie, il mutare della forma del protagonista ne condiziona i movimenti e ne altera il baricentro, e certe piattaforme mobili (ad esempio fiori o funghi) ondeggiano in conseguenza all'inclinazione impartita dal giocatore. Un realismo fisico (o meglio, vista l'ambientazione fumettosa, una coerenza) che si inceppa solo in occasione di sporadiche imprecisioni nell'interazione tra il protagonista e lo scenario. Ma la molla che titilla la curiosità dell'appassionato, adesso come ai tempi d'oro del platform game, rimane la ricerca spasmodica del bonus nascosto.

**Ad ognuno degli scenari di *LocoRoco* corrisponde una piccola variazione nella meccanica di gioco: il platform gaming tra i fiori si alterna alle discese mozzafiato su ghiaccio e a sezioni da flipper tra le tonsille di enormi creature. L'ultimo stage di ogni mondo mette di fronte ad una parvenza di boss finale, purtroppo sempre uguale e dotato di un unico, banale pattern d'attacco**

Ognuno dei quaranta livelli che compongono l'avventura è un piccolo scrigno ricolmo di extra gelosamente celati, finte pareti, viuzze alternative. L'estensione degli stage è geograficamente ridotta, ma la densità di spunti di intrattenimento offerta da ciascuno è soverchiante. La vera sfida non risiede nel portare il morbido avatar dal punto di inizio al traguardo finale. Quella è una formalità sbrigabile in una manciata di minuti, e la scarsità di nemici e trappole letali rende il game over un termine sconosciuto all'interno di questo mondo. Il succo dell'esperienza è il recupero di creaturine imprigionate, il ritrovamento degli oggetti nascosti e dei diciannove frutti che permettono al protagonista di allargare la propria mole. Ripulire uno stage diventa quindi una caccia al tesoro lunga ore, durante la quale si setaccia ogni pixel dello schermo alla ricerca di nuove strade, all'indagine di particolari fino ad allora trascurati. Da questo punto di vista il level design è magistrale, dimostrandosi generoso nel suggerire l'ubicazione della maggior parte dei segreti, ma nascondendo con perfidia gli ultimi oggetti necessari per raggiungere la perfezione.

Pur non proponendo un gameplay fuori dagli schemi come quello di *Katamari Damacy*, è chiaro l'intento di SCEI di legare a doppio filo un'esperienza ludica gioiosa con un design artistico bislacco e giocherellone. La colonna sonora propone vocine caricaturali accompagnate da sonorità che spaziano dal pop-rock all'indefinibile. Ogni personaggio su schermo suscita simpatia e carisma al primo sguardo, ed è impossibile non sorridere alla vista dei LocoRoco che canticchiano (con una perfetta sincronia del labiale) il soundtrack del gioco stesso. Il mondo che prende vita su schermo è un concentrato di gioia e allegria tanto ostentate quanto irresistibili, che condiscono, e per certi versi mascherano, una struttura di gioco perfettamente cesellata ma in realtà non altrettanto originale. Un piccolo inganno, forse, ma *LocoRoco* è la classica bugia a fin di bene a cui è bello credere.



**Il proprio LocoRoco può essere scomposto in esserini più minuti con la pressione di un tasto. La frammentazione si rivela necessaria tanto nell'accedere ad alcune aree segrete del livello, quanto per l'attraversamento di sezioni di transito in puro stile pachinko, in cui le creature percorrono scivoli, ingranaggi ed eliche sospinte dalla forza di gravità o da potenti correnti d'aria**

internet www.gamesradar.it

# gamesradar.it

## IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI, DETTAGLIO PER DETTAGLIO

Tutte le notizie più fresche, le recensioni dei giochi più importanti, le anteprime più esclusive, gli speciali più approfonditi.
**Il meglio per i videogiocatori.**

In collaborazione con PSM, Xbox Magazine Ufficiale, Nintendo la Rivista Ufficiale, Giochi per il Mio Computer.

# LA STORIA DI...
## FLASHBACK

Un'offerta che non potrete rifiutare? Per tutti, forse, ma non per Delphine

FORMATO ORIGINALE: **AMIGA** PRODUTTORE: **US GOLD** SVILUPPATORE: **DELPHINE** ORIGINE: **FRANCIA** DATA DI PUBBLICAZIONE ORIGINALE: **1992**

Nel 1991 Delphine Software era un piccolo ma fiorente studio parigino. In soli tre anni di esistenza era riuscito a costruirsi un curriculum fatto di giochi originali come *Bio Challenge*, *Future Wars*, *Operation Stealth*, *Cruise for a Corpse* e *Another World*. Ma ironicamente sarebbe stata l'acquisizione di una licenza altisonante a dare il via al suo progetto più conosciuto: *Flashback*.

All'inizio dell'anno, mentre **Paul Cuisset**, il fondatore di Delphine, era impegnato ad ultimare *Cruise for a Corpse*, l'amministratore delegato di US Gold, Geoff Brown, fece una singolare proposta al collega Paul de Senneville di Delphine Software. Aveva appena acquisito i diritti de 'Il Padrino': Delphine sarebbe stata interessata a svilupparne un tie-in? De Senneville fu immediatamente entusiasta, ma non altrettanto Cuisset: "L'atmosfera di *Cruise* era chiusa e retrò, ed ero reticente a tornare a quel tipo di ambientazione. Volevamo un ambiente moderno, con più spazio. Perciò proposi a Geoff di trasportare la trama de 'Il Padrino' nel futuro".

Non erano solo le animazioni del protagonista ad avvicinare *Flashback* a *Prince of Persia*: sia il titolo di Mechner che quello di Delphine avevano in comune trappole insidiose e baratri da superare con balzi millimetrici

**"Volevamo un ambiente moderno, con più spazio. Perciò proposi a Geoff di trasportare la trama de 'Il Padrino' nel futuro"**

Sorprendentemente, Brown approvò il piano e Cuisset tornò a Parigi per scrivere la trama del gioco, iniziando a lavorare, insieme al collega programmatore Philippe Chastel, ad un nuovo approccio che gli permettesse di inserire idee e testarle immediatamente. Il progetto avrebbe richiesto un'evoluzione delle tecniche adottate fino a quel momento da Delphine, dato che venne presa la decisione di lanciare il gioco non solo su Amiga, ma anche su Mega Drive: una sfida non da poco per una casa specializzata nello sviluppo su computer come Delphine. Ma sembrava valerne la pena: Cuisset venne rassicurato dalla promessa che il mercato console avrebbe garantito milioni di unità vendute.

Evidentemente influenzato da *Another World* e *Prince Of Persia*, Cuisset chiese subito al suo team di grafici (composto da Denis Mercier, Christian Robert e Thierry Perreau) di creare un personaggio dalle movenze fluide e dinamiche. Dopo alcune sessioni di brainstorming furioso, il gruppo elaborò una soluzione di rotoscoping per creare le animazioni del protagonista. Senza saperlo, il team stava adottando la medesima tecnica utilizzata dalla fonte dell'ispirazione di Cuisset, Jordan Mechner: filmare una persona mentre eseguiva una serie di movimenti di fronte a un muro bianco per poi 'acquisire' le immagini su computer e trasferirle nel gioco.

Ma il metodo d'acquisizione era indubbiamente unico: il filmato veniva riprodotto su un normale televisore, un frame alla volta, e il contorno della persona ricalcato su una pellicola trasparente applicata allo schermo. La pellicola veniva poi trasferita sul monitor del computer e l'immagine tracciata usando Deluxe Paint. Considerati i 24fps e l'instabilità dei fotogrammi 'congelati' a video, il procedimento era una vera tortura per gli occhi, oltre che estremamente laborioso.

I risultati furono però eccellenti: le animazioni erano fluide e naturali, e la tecnica offriva l'inaspettato vantaggio di permettere a più grafici di lavorare sul medesimo personaggio senza alcuna disparità stilistica. Tant'è vero che quando Mercier dovette rispondere agli obblighi di leva, un anno più tardi, il nuovo grafico Thierry Levastre fu in grado di riprendere il lavoro da dove era stato lasciato.

**E ci fu** un altro beneficio. Sebbene il sistema di animazione esibisse una leggera latenza fra i movimenti, questo rafforzò l'intenzione di Cuisset di realizzare un gioco più lento e profondo, di trasportare la storia e le meccaniche di un'avventura all'interno di un action

## FRANCIACORTA

**Distribuito su due stanzoni caotici (nella foto il 'grande tavolo per le riunioni'), quello di Delphine era uno studio creativo e amichevole, ma si trasformava in una fornace nei periodi estivi. I membri del team erano tutti giocatori fanatici che dividevano il loro tempo fra il lavoro e la propria passione. Il loro spirito giocherellone trascendeva i limiti virtuali del medium per coinvolgere il mondo reale. Patricia Cuisset, la moglie di Paul, era famosa per i suoi scherzi infami, come l'inchiostro sulla cornetta del telefono o un pesce morto nascosto all'interno di un mouse.**

game. Cuisset non era un grande appassionato dei giochi di ruolo su carta, ma apprezzava l'abbondanza di scelte che offrivano. Sia lui che il resto di Delphine erano dei fan di *Dungeon Master* ed era forte il desiderio di garantire una vera libertà di scelta al giocatore.

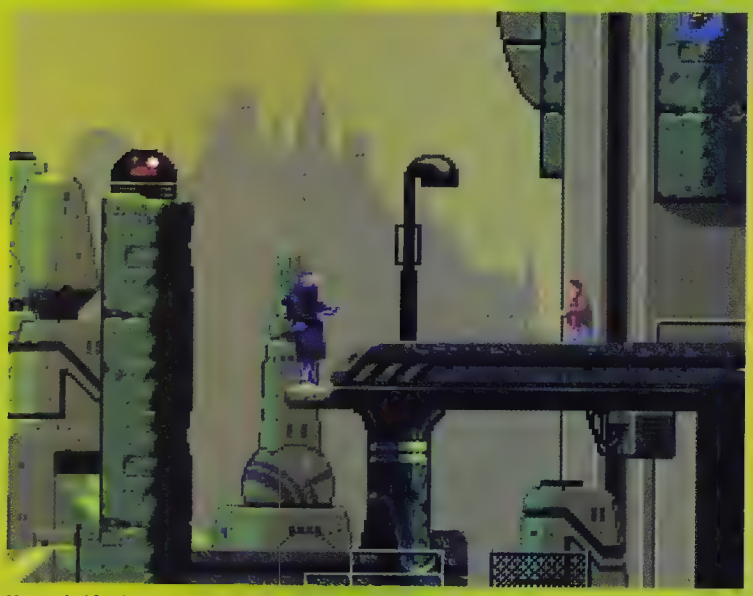
Il problema era che l'idea del team di proporre situazioni nuove e interessanti stava spingendo il gioco sempre più lontano dalla trama de 'Il Padrino'. Cuisset aveva addirittura messo a punto una storia completamente diversa: Michael Corleone era stato sostituito da Conrad B. Hart, un agente della GBI (Galaxian Bureau of Investigation) venuto a conoscenza di una cospirazione aliena, ma che si sveglia all'inizio del gioco su Titano, una delle lune di Saturno, con la memoria cancellata. All'interno del team nessuno sembrava troppo preoccupato del cambio di direzione del progetto. E, incredibilmente, a nessuno sembrava importare anche al di fuori del team. Con una scelta inimmaginabile nella moderna industria dominata dalle licenze, de Senneville decise di supportare la visione creativa di Cuisset e US Gold si sarebbe poi fidata della sua saggezza.

**La strategia di combattimento di *Flashback* richiedeva una stima corretta delle traiettorie di salti, cadute e capriole prima di aprire il fuoco**

Dopo otto mesi di duro lavoro, il primo livello, interamente giocabile, venne spedito al publisher. Era ormai chiaro che il gioco non aveva praticamente nulla a che fare con la licenza su cui il team avrebbe dovuto lavorare. *The Quest for Identity* (una benedizione per Cuisset, che ancora oggi detesta scegliere i nomi per le proprie creazioni). A quindici anni di distanza, i membri del team ancora non riescono a credere di aver trattato una licenza importante come quella de 'Il Padrino' con una simile leggerezza.

Alla fine del 1991 *Flashback* entrò quindi nella fase di produzione vera e propria, e due nuovi grafici, Fabrice Visserot e Patrick Daher, si unirono al team per lavorare alle animazioni dei vari nemici. Chastel parla di un totale di 1.500 fotogrammi di animazione per il gioco, 800 solo per Conrad, e Cuisset racconta di "scatoloni zeppi di pellicole trasparenti". I grafici sembravano perdere diottrie su diottrie, consumati com'erano dalle immagini traballanti dei televisori, ma erano entusiasti: una visita allo studio da parte di Jordan Mechner, che giudicò con calorosi apprezzamenti la qualità del lavoro, fornì la spinta necessaria per arrivare a fine progetto.

**I grafici sembravano perdere diottrie su diottrie, consumati com'erano dalle immagini traballanti dei televisori, ma erano entusiasti**

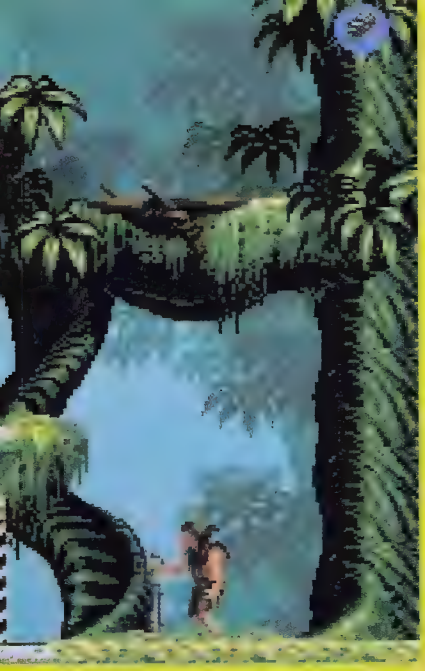


**Muovendosi fra situazioni e paesaggi esotici, l'avventura di Conrad alla riscoperta della sua identità miscelava aspetti di altri due titoli Delphine: l'esplorazione di *Future Wars* e l'atletismo di *Another World***

In teoria, sottoponendo il primo stage all'attenzione del publisher, Cuisset stava tenendo il piede in due scarpe, nel caso in cui US Gold avesse richiesto un gioco più fedele alla licenza; ma in pratica aveva una tale fiducia nella propria creazione da essere certo che una simile richiesta non sarebbe mai stata fatta. "Non sarebbe stato facile tornare al progetto iniziale e trasformare gli alieni in organizzazioni mafiose, ma ero abbastanza certo che quello che avevamo in mano fosse piuttosto solido".

Quando Brown provò il prototipo, la quasi certezza di Cuisset divenne sicurezza assoluta. Catturato dal nuovo approccio, Brown incoraggiò il team a procedere col proprio lavoro e propose persino un titolo per il gioco, *Flashback:*

**Cuisset passò intanto** alla fase di game design: prima di lavorare allo scripting dei livelli li delineò con vari colori su carta a quadretti, disegnando simboli atti a rappresentare i nemici, le trappole, le porte e le chiavi. Ma



proprio quando pensava di essersi lasciato alle spalle il lavoro di programmazione in favore di quello di game design e bilanciamento, gli arrivò un colpo inaspettato: il programmatore Frédéric Savoir, che aveva lavorato fino a quel momento sulla versione Mega Drive, abbandonò Delphine insieme ad Eric Chahi per dare vita ad Amazing Studios, lasciando Cuisset ad affrontare tutti i problemi che contrassegnavano ancora il progetto.

Uno dei più impegnativi era quello riguardante la memoria. O meglio, la sua mancanza. Come caricare gli 800 frame di animazione di Conrad nei miseri 64KB di VRAM di Mega Drive? La soluzione fu quella di utilizzare un buffer in cui decomprimere in tempo reale i vari blocchi delle animazioni di Conrad, dei nemici e degli altri elementi interattivi. Ma dal momento che tutta la RAM veniva sfruttata dal buffer, non c'era spazio per salvare la partita. Alla fine Cuisset optò per una soluzione inusuale, infilando i salvataggi in una memoria non utilizzata di 1.5K che trovò sul chip sonoro. Anche le dimensioni della cartuccia provocarono non pochi mal di testa. I 16MB usati normalmente dalle cartucce dell'epoca non erano sufficienti a contenere l'intera avventura, e la speranza di Delphine era quella di affidarsi invece a una cartuccia da 32MB. Sfortunatamente, il prezzo richiesto da Sega per una cartuccia più grande era superiore a quello accettabile da US Gold, e così il publisher puntò su un compromesso, investendo in una cartuccia da 24MB. Lo studio francese dovette così darci dentro fino all'ultimo secondo, 'comprimendo' interi livelli del gioco affinché non sforassero i 24MB disponibili.

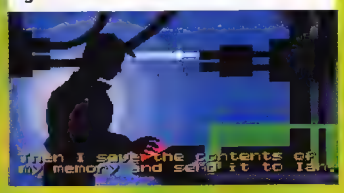
Malgrado l'inizio del suo sviluppo fosse stato accompagnato da entusiasmo e ottimismo, *Flashback* non sfondò quanto sperato. Lanciato nel periodo prenatalizio del 1992, il gioco ottenne un successo istantaneo, ma quando Cuisset venne a conoscenza del venduto iniziale (circa 800.000 copie) la delusione superò la soddisfazione. Considerato che la versione per Mega Drive avrebbe dovuto vendere milioni di copie, egli non poté fare a meno di considerare il gioco come un fallimento. Fu solo parecchi anni dopo, quando qualcuno gli mostrò una copia del Guinness dei Primati, che la sua percezione cambiò radicalmente: sulle pagine del volume, nero su bianco, *Flashback* figurava come il videogioco francese più venduto di tutti i tempi.

Sebbene la trama culminasse con la classica invasione aliena, durante l'avventura c'era tutto il tempo per apprezzare città futuristiche, giungle ostili e una citazione de 'L'implacabile'

Proprio come il suo predecessore spirituale *Another World*, *Flashback* approdò su qualsiasi piattaforma potesse supportarne la tecnologia, SNES, 3DO e PC inclusi. Sebbene il frame rate delle cut-scene variasse, l'esperienza di gioco era identica

## TORTURA POLIGONALE

**Sviluppata da Benoît Aaron per realizzare le cut-scene di *Cruise for a Corpse* (e affettuosamente soprannominata 'la fabbrica delle torture' da Cuisset), la tecnologia Dpoly costituiva una soluzione particolarmente interessante per l'epoca. Basata sui vettori, permetteva di creare immagini di qualità elevata che occupavano poca memoria. Il soprannome ideato da Cuisset non si riferiva alla qualità dei risultati, ma alla sua macchinosa interfaccia, che frustrava e faceva infuriare i grafici costretti ad utilizzarla.**



Il logo MARDF sta per 'Machine A Rotoscoper De Fabrice', un riferimento al cartonato creato da Fabrice Visserot per applicare le pellicole trasparenti al proprio televisore

VAGRANT STORY
PlayStation

# TIME EXTEND

## VAGRANT STORY

FORMATO: **PLAYSTATION**
PRODUTTORE: **SQUARESOFT**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **2000**

**Il gioco più atipico che Square abbia mai realizzato rappresenta il canto del cigno di PlayStation e il miraggio di ciò che gli RPG per console avrebbero potuto essere**

Quello di *Vagrant Story* è un racconto epico diverso dagli altri. Lo si intuisce già dall'immagine di copertina (un raffinato artwork tratteggiato dal pugno del character designer Akihiko Yoshida) che guarniva le confezioni sugli scaffali di tutto il mondo al posto di un banale render, certamente più efficace come esca commerciale ma inidoneo a rappresentare il gioco. Ed è forse questa la ragione per cui l'FMV introduttivo, ad opera del team responsabile delle sequenze in computer grafica di *Final Fantasy VIII*, sembra una dubbia concessione fatta dagli autori, il tentativo di rappresentare in meno di 20 secondi un dungeon RPG come fosse una tragedia shakespeariana. Spettacolare e frammentato come da tradizione Square, questo preludio cinematografico stona all'interno di un titolo atipico in quasi ogni altro aspetto. Talmente atipico che persino la cover è fuorviante: il tempo che il protagonista Ashley Riot e la compagna Callo Merlose trascorrono effettivamente assieme nel gioco è solo di poco superiore alla durata delle sequenze introduttive in-game (una segue alla pressione del tasto Start, mentre altre due si avviano automaticamente solo alla mancata pressione di questo, probabilmente per non agevolare troppo nella ricostruzione del complicato melange di intrighi politici e personali che caratterizza la storia). La copertina potrebbe altresì suggerire l'esistenza di tensioni sessuali, ma il massimo dell'intimità che un personaggio qualsiasi riesce ad instaurare col prossimo si esprime solo nel capitolo finale fatto di morti e addii: nel caso di Ashley, mentre presta conforto al corpo martoriato dell'uomo a cui aveva dato la caccia per tutto il tempo, il biondo e sfuggente Sydney Losstarot, dopo essere stato privato della sua immortalità.

Ambigue relazioni sentimentali e alleanze instabili sono circostanze piuttosto comuni nelle trame degli RPG (gli eroi sono spesso costretti a fare i conti con un passato dai risvolti complicati o tragici), ma i personaggi di *Vagrant Story* parlano e si muovono sulla spinta di passioni e temperamenti degni della più avvincente rappresentazione teatrale. È una produzione più sobria rispetto a quelle risultanti dall'amore di Kojima per il cinema, ma non abbastanza da resistere alla tentazione di chiamare Romeo Guildestein l'antagonista maschile di Ashley o Rosencrantz un cospiratore triplogiochista (due nomi usati da Shakespeare nel suo 'Amleto'). Laddove gli ambienti abbracciano lo stile dell'epoca, il design scelto da Yoshida per i personaggi e relativo abbigliamento ostenta immaginifiche sciccherie dal sapore medievaleggiante e parti del corpo sfacciatamente scoperte. Famosi in questo senso sono le aperture dei pantaloni indossati da Ashley in corrispondenza delle natiche, o 'l'armatura' di Sydney che molto poco lascia all'immaginazione. I protagonisti di *Vagrant Story* infondono sex appeal in un genere troppo propenso ad adagiarsi sullo stereotipo e sulla funzionalità: i personaggi sfoggiano armature come fossero capi alla moda, anacronistici magli dalle dita affilate come rasoi, anelli d'oro sulle labbra o gambali indossati a mo' di calze autoreggenti. Tutti elementi che conservano gran parte del loro lussuoso fascino anche dopo la conversione dalla carta ai tremolanti poligoni di PlayStation.

**Senza mai accontentarsi di teste parlanti, gli attori e la regia non si concedono soste, la seconda ricercando nuove angolazioni con movimenti gentili o violenti scossoni**

I modelli dei personaggi rappresentano quanto di meglio si sia visto nell'ultima fase del ciclo vitale di PS1, ma è la qualità della messa in scena a esaltarli e a infondere energia anche nelle sequenze più lente. Senza mai accontentarsi di proporre semplici teste parlanti, tanto gli attori digitali quanto la regia che li riprende non si concedono soste, i primi girando l'uno intorno all'altro con l'incedere cauto di animali predatori, la seconda ricercando nuove angolazioni con movimenti gentili o violenti scossoni a seconda dell'azione. Ciò che impressiona ancora oggi è la capacità dei personaggi di manifestare una profonda partecipazione emotiva ai dialoghi che li vedono coinvolti, esprimendosi con eguale intensità tanto attraverso il linguaggio del corpo quanto con sofferti monologhi che non conoscono l'iconica rigidità espressiva che affligge tante altre produzioni. E sono incorniciati superbamente dai loro ambienti, forse il supremo rovesciamento delle aspettative di *Vagrant Story*. Il gioco si apre con un sinistro temporale che domina una scena avvolta dall'oscurità, per poi illuminarsi progressivamente mentre i protagonisti vengono attirati in un luogo dal nome che veicola sentimenti di speranza e pericolo assieme: Lea Monde, città dell'ombra ridotta in rovine sopraffatte dall'Oscurità. E tuttavia Lea Monde non mostra ambienti oppressi da cupo grigiore, ma viali desolati e spettrali immersi in una vegetazione scaldata dai chiarori di un languido pomeriggio estivo. L'udito è accarezzato dal canto corale degli uccelli, mentre, in sottofondo, il lamento di venti deboli accompagna lo scorrere dell'acqua. Attraversando il Rue Vermillion o ammirando le idrovie di Tircolas Flow si può cogliere la stessa riservata, malinconica bellezza delle

In *Vagrant Story*, la precisione meccanica del combattimento produce galvanizzanti spruzzate al neon dopo ogni colpo, ma sono i poderosi effetti sonori l'aspetto più memorabile dell'esperienza

## FOUND IN TRANSLATION

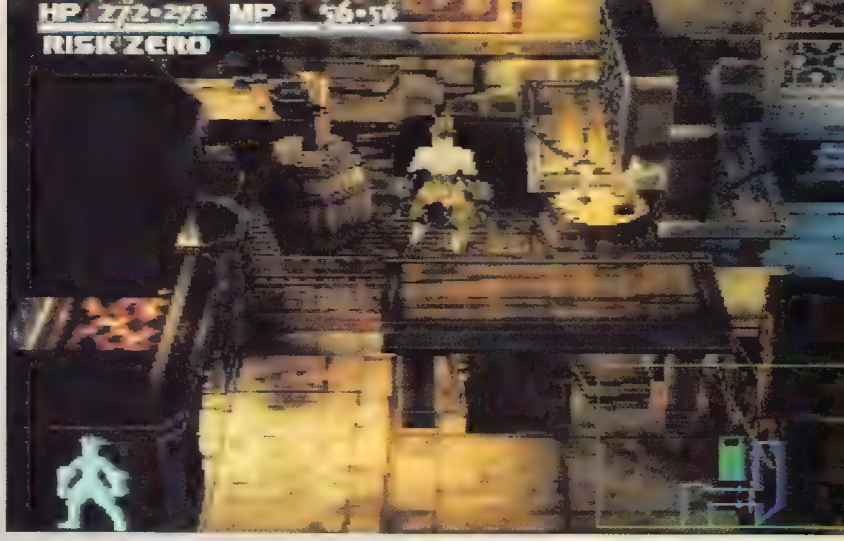
La traduzione inglese di *Vagrant Story* rappresenta certamente il miglior lavoro di localizzazione compiuto da Square, forse uno dei migliori di sempre ad opera di qualsiasi publisher. Il gruppo che se n'è occupato ha goduto della stessa libertà di improvvisazione degli autori. Invece di limitarsi ad una pedissequa traduzione parola per parola, si è optato per adattamenti che meglio veicolassero lo spirito del periodo. Parte della forza espressiva dei dialoghi deriva forse dal fatto di essere affissi su schermo piuttosto che affidati all'interpretazione dei doppiatori. Il testo compare all'interno di balloon spigolosi, ma ciò che colpisce l'occhio è l'abilità con cui si è riusciti a rappresentare le mille sfaccettature delle personalità dei personaggi e i loro cambiamenti d'umore col solo ricorso alla parola scritta. La cura per i dettagli non si ferma al dialogo, con oggetti e nemici concepiti per esprimere origini leggendarie, tradizioni medievali e la voce stessa del gioco.

strade di *Silent Hill*, in un'apnea che prelude al peggio, sebbene il peggio sia già accaduto. Fuori dalla scena, soldati combattono affannosamente contro i famelici fantasmi della città, temendo l'arrivo della notte, quando infesteranno le strade più numerosi. Ma quella notte non arriverà mai durante il gioco. Al suo posto, solo un brillante tramonto ad incorniciare l'ascesa della grande cattedrale nell'ultimo giorno di Lea Monde.

**Nonostante la suggestiva** solidità delle sue atmosfere, *Vagrant Story* non cerca mai di nascondere la sua natura di videogioco. Su schermo campeggia una notevole quantità di informazioni con cui intrattenersi, complice anche un'interfaccia utente la cui modernità contrasta con la classicità degli ambienti su cui si impone. La sfera in wireframe che germoglia per indicare la portata di un attacco viene ricordata dai giocatori con lo stesso affetto di una qualsiasi sequenza animata. Sebbene la sceneggiatura veda i personaggi fornire delle spiegazioni plausibili per l'esistenza di piattaforme mobili e morti che camminano, i puzzle a base di blocchi e le loro opzionali sfide a tempo 'Evolve Or Die!' (da non prendere alla lettera, dato che il fallimento produce solo una cattiva valutazione nella scala evolutiva) esistono senza giustificazioni di sorta. In seguito alla disfatta di un boss, una schermata di congratulazioni registra punteggi che somigliano a quelli di un flipper e permette di potenziare leggermente gli attributi di Ashley giocando ad una roulette degli upgrade (con tanto di rullo di tamburi in sottofondo). Ancor più originale è il combattimento stesso che, sebbene scandito da numerose pause di riflessione rispetto a molti Action-RPG precedenti e successivi, è imperniato su combo da eseguire secondo intransigenti tempistiche che strizzano l'occhio al rhythm game. Ma ciò non vuol dire che il gioco prendesse poco seriamente il suo sistema di combattimento, di certo l'aspetto responsabile delle abissali divergenze di opinione su *Vagrant Story*. Quando dall'amichevole fase introduttiva si passava alle profondità della meccanica di gioco (di solito durante il confronto con un boss, quando si scopre che l'arma prescelta non riesce nemmeno a scalfirlo) in molti hanno percepito l'inattesa transizione come un tradimento. Lamentavano cioè di essere stati attirati ingannevolmente da un prologo spettacolare in un astruso sistema di statistiche e attributi incomprensibile per chiunque non fosse un fanatico del genere. E in parte era vero: nelle intenzioni di Yaumi Matsuno e del suo team (responsabile di *Final Fantasy Tactics* e *Ogre Battle*), *Vagrant Story* avrebbe dovuto essere una jam session di strategia a briglia sciolta ed estetica stravagante pensata per soddisfare i fan del genere. Se navigare gli elenchi dell'equipaggiamento fosse stato altrettanto semplice come lo era muoversi per l'area di gioco, se i freddi numeri avessero trovato applicazione all'interno di un gameplay più accessibile, se il sistema di combattimento non fosse stato tanto indifferente agli sforzi degli utenti alle prime armi, *Vagrant Story* avrebbe potuto riscuotere un maggior numero di consensi. Ma si sarebbe trattato di scelte che Matsuno avrebbe vissuto come una punizione auto-inflitta.

**In molti lamentarono di essere stati attirati ingannevolmente da un prologo spettacolare in un astruso sistema di statistiche e attributi incomprensibile per i più. Ed in parte era vero**

Quelli che giudicarono positivamente *Vagrant Story* impararono a vedere

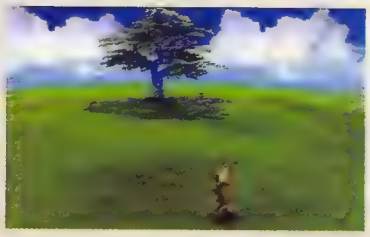



Sebbene fosse possibile fare solo brevi visite alle botteghe per riparare le armi (sopra), molti giocatori sperimentavano al loro interno per ore nel tentativo di forgiare l'equipaggiamento perfetto. Purtroppo si esegue tutto tramite menu, non interagendo direttamente con gli oggetti

I nemici sono stati realizzati con la stessa cura per i dettagli riservata ai personaggi principali, tanto che spesso sono anche ugualmente memorabili: assistere all'incedere maestoso delle arpie nei vicoli pervasi da gas luminescente della Undercity (sinistra) è un momento macabro difficile da dimenticare

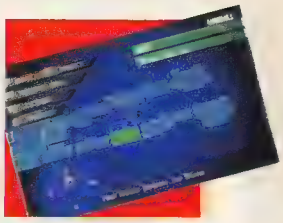
The body is but a vessel for the soul, A puppet which bends to the soul's tyranny.

Ashley come un esercito vivente, e a considerare se stessi come il generale alla testa di quell'esercito. Spettava a loro assicurare che Ashley potesse usufruire di una gamma di armi sufficientemente ampia da poter sfruttare ogni debolezza dei nemici. Capirono insomma di dover interpretare un ruolo duplice: non solo quello dell'eroe, ma anche quello del suo diligente scudiero. Dal momento che è l'equipaggiamento a guadagnare esperienza in combattimento, la vita delle armi e delle armature possedute non viene accorciata dal ritrovamento di versioni più potenti. Le armi possono e devono essere gestite con criterio, trasformate in cimeli leggendari o forgiate con materiali più forti. Col procedere della storia si è incoraggiati alla fabbricazione di manufatti mitologici (lance in grado di trafiggere le scaglie di un drago, spade sacre, etc.), a cui è possibile assegnare un nome a piacere. Ma il loro impiego in battaglia è una procedura a dire il vero leggermente meno piacevole. La sostituzione immediata delle armi è una scorciatoia non contemplata dal menu a scorrimento rapido richiamabile durante l'azione (che consente di gestire unicamente magie, combo e attacchi speciali), il che costringe a trafficare costantemente con l'intero inventario. Se si considera che a quest'attività si aggiungono quelle di riparazione e forgiatura nelle remote botteghe di Lea Monde, il giocatore trascorre spesso più tempo con il naso negli elenchi che ad incrociare le spade con i suoi avversari. Una situazione che spingeva taluni ad abusare di combo capaci di infliggere quei danni aggiuntivi che fendenti isolati non potevano procurare, permettendo ad Ashley di avere la meglio su un gran numero dei suoi nemici semplicemente servendosi della propria spada originale, Fandango.



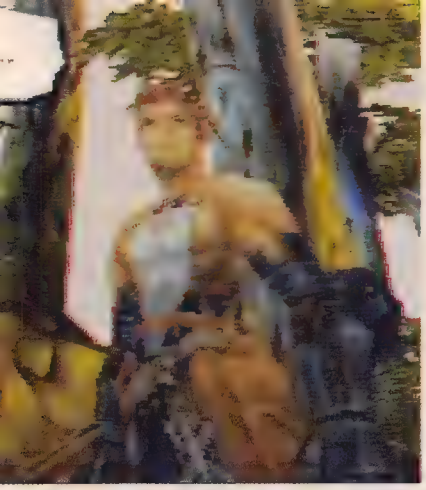
L'aspetto visivo di *Vagrant Story* esprime un senso di decadimento: i suoi dungeon sono più simili a rovine che a ossari, mentre le memorie represse di Ashley si svolgono tutte all'interno di un idilliaco campo estivo piuttosto che su un campo di battaglia

**L'ampiezza del sistema** di combattimento fa sì che la preparazione di Ashley prima di ogni scontro batta in durata la fase di sostituzione e riorganizzazione dell'intero party di molti RPG tradizionali per console. Assieme alla complessità, il senso di solitudine è il secondo aspetto più criticato di *Vagrant Story*.



## CARTOGRAFIA CREATIVA

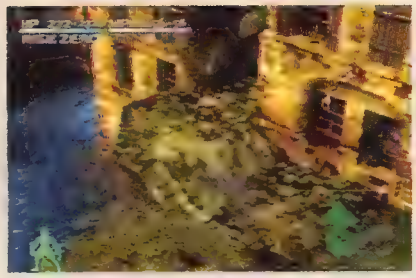
Anche solo osservare la mappa di *Vagrant Story* soddisfa un piacere perverso dal momento che ogni area ha un nome unico e spesso evocativo: Blackmarket of Wines (il Mercato Nero dei Vini), Hall of Sworn Revenge (la Sala della Vendetta Giurata), Crumbling Market (il Mercato Fatiscente), Dark Coast (la Costa Oscura). Come per la sceneggiatura, piuttosto che tradurre letteralmente gli originali giapponesi, molti nomi sono stati modificati per ragioni di impatto, talvolta oscurando alcune delle storie raccontate sul passato di Lea Monde, ma per lo più migliorandole con arguzia e riflessione. Non mancano velate allusioni: nei tunnel sotto le mura della città si può leggere un Kilroy Was Here, e se trovare una radura chiamata The Hollow Hills nel mezzo della Snowfly Forest non rappresenta necessariamente un riferimento alla banda post-punk Bauhaus, la sezione successiva battezzata The Flat Fields lascia pochi dubbi.



I personaggi sprizzano scintille mentre urtano l'un l'altro le reciproche armi, lingue e volontà nel corso della storia: l'effetto è affascinante e credibile

Ashley è solo per la quasi la totalità dell'avventura. Il tempo speso ad osservare le sequenze che preannunciano gli scontri con i boss viene percepito come superiore a quello riservato ai dialoghi con altri personaggi nelle cut-scene (queste ultime curiosamente skippabili a differenza delle prime). È per questo che confermare Ashley come il destinatario degli effetti di oggetti e incantesimi può apparire una complicazione del tutto superflua, almeno fino a quando un incontro casuale vede Sydney combattere al suo fianco. Ma, stranamente, non si tratta di un'anticipazione di cose a venire: il gioco di squadra resta una circostanza esclusiva di quell'unico scontro vissuto in tandem. Anzi, da quel momento in poi anche gli incontri narrativi si fanno più rarefatti, sebbene non per questo meno duraturi. La sensazione è che ad un certo punto l'oracolo del gioco si ammutolisca improvvisamente, e sebbene un sistema di teletrasporti faccia la sua comparsa per consentire la rivisitazione di luoghi già esplorati in cerca di item segreti sfuggiti in precedenza, nessuno stimola nuove aspettative o la memoria. Può considerarsi una mancanza tutto sommato trascurabile dal momento che la narrazione torna a scorrere impetuosa nelle ultime ore dell'avventura (donando anche a personaggi marginali commoventi occasioni di commiato), ma la spiegazione fornita da Matsuno stesso in un'intervista successiva alla pubblicazione è che quasi la metà dei contenuti previsti per *Vagrant Story* sia stata tagliata, da un lato per rispettare i tempi imposti dalla data di commercializzazione e, dall'altro, a causa delle limitazioni di PlayStation.

Difficile resistere alla tentazione di immaginare quello che *Vagrant Story* avrebbe potuto essere: come personaggi di supporto avrebbero influenzato il gameplay, in quali luoghi e in quali circostanze si sarebbero incontrati, e dove invece era previsto che si separassero.



Già impressionanti quando ripresi dalla visuale standard (sinistra), gli ambienti possono essere osservati anche in prima persona (sopra) guadagnando una nuova dimensione di ricchezza e solidità

Tuttavia il gioco non sembra incompleto, non è carente in termini di intensità, coinvolgimento o durata, e forse è meglio apprezzare quanto il team è riuscito a realizzare nel pieno delle sue possibilità, se non nelle sue ambizioni. Non è presente un finale segreto così come non è prevista un'edizione estesa. L'unica conclusione delle fatiche di Ashley è quella a doppio taglio riassunta dalla risposta alle memorie soppresse del suo passato: "Che differenza fa? Che tu abbia ucciso una moglie e un figlio piuttosto che una famiglia innocente, non puoi far resuscitare i morti". Le persone muoiono, conclude il gioco, perciò non resta che ricominciare per sviscerare la mappa al 100%, per giungere al cuore del dungeon Iron Maiden appena sbloccato e per forgiare gli equipaggiamenti Damasco e Dread ottenuti dalle spoglie dei Last Crusader. Non per un altro pezzo della storia. Confrontarsi con *Vagrant Story* per la prima volta significa assistere a momenti di alta narrazione videoludica, laddove la scoperta dei contenuti aggiuntivi consente di assaporarne la natura di puro videogioco, forse la prova dell'accusa che l'equilibrio tra narrazione e level-upping favorisca troppo quest'ultimo perché il gioco possa essere considerato un'opera d'arte. A sua difesa si potrebbe sostenere che pochi titoli sanno mantenere l'interesse in tutte le fasi della loro storia dopo essere stati affrontati una prima volta.

**Sebbene il finale lasci la storia aperta quanto il cielo albeggiante inquadrato dalla telecamera nell'introduzione, un seguito non ci sarà. E davvero non potrebbe mai esserci**

Come per molte esperienze che restano scolpite nella memoria anche molto tempo dopo il loro completamento, tutti gli sbagli commessi e tutte le mancanze diventano parte integrante di quell'esperienza. *Vagrant Story* è un rebus glorioso e impossibile. Sebbene il finale lasci la storia aperta quanto il cielo albeggiante inquadrato dalla telecamera nell'introduzione, un seguito non ci sarà. E davvero non potrebbe mai esserci. Resta solo la speranza che altri sviluppatori decidano di correre gli stessi rischi, così come altri giocatori sappiano comprendere le meravigliose opportunità che quegli stessi rischi portano con sé.

Combinando i migliori trucchi di cui PlayStation era capace ad una direzione artistica senza pari, la prima vista della maledetta città di Lea Monde provoca brividi tanto efficacemente quanto saprebbe fare un qualsiasi Emotion Engine

# Forum

**Forum Videogiochi**
Via Asiago 45, 20128 Milano
**E-mail:** videogiochi@futureitaly.it
**Web:** http://forum.gamesradar.it

VG19 (maggio/giugno 2006)

**Lo speciale sull'umorismo** del numero scorso mi ha toccato abbastanza. Giacché io credo che l'umorismo possa mischiarsi a qualsiasi cosa. E quindi perchè non ai videogiochi? E infatti nei videogiochi esiste già da anni. Solo che è talmente distribuito da passare quasi inosservato. Eppure c'è e ha un suo perché.

Giocando a un qualsiasi videogioco la tensione nervosa inevitabilmente sale, e l'umorismo in questo caso aiuta il giocatore a rilassarsi. Un sorrisino strappato anche per un solo secondo al giocatore ha effetti più che benefici. Inoltre, l'umorismo può rendere più digeribili anche sezioni che altrimenti farebbero scassare le scatole. È il caso, ad esempio, di *Spider-Man 2*. Lo so che è un po' vecchio come gioco, ma il modo in cui l'umorismo tipico del buon vecchio Spidey è stato integrato nel gioco è una delle cose che mi ha colpito di più e allo stesso tempo mi ha aiutato non poco a finirlo. Si parte subito dal tutorial, una delle sezioni più noiose e scassascatole di qualsiasi videogioco, resa però più sopportabile dal tono del buon vecchio Peter Parker. Ma la parte più esilarante è quando ti dice: "Ora salta nel vuoto! Sul serio: Salta! Fidati! Non ti direi di fare niente che possa farti del male!". E quando tu ti decidi a saltare lui ti fa: "Fai sempre tutto quello che ti si dice, eh! C'è un modo per definire quelli come te, ma preferisco non usarlo! E ora come ce la caviamo, genio?".

Ma il colmo dell'umorismo è stato quando dovevo affrontare Misterio faccia a faccia e, vedendo la sua barra di energia caricarsi tre volte, ho cominciato a tremare e, nel panico, ho fatto la cosa giusta, sono corso verso di lui e gli ho mollato un uppercut sul mento che gli ha azzerato la barra di energia, facendogli partire la maschera, e con essa la sua voce altisonante e tutta la sua baldanza. Il che mi ha fatto rotolare abbastanza. In un secondo la serietà del gioco è andata a farsi benedire a fronte di un esilarante quanto inaspettato (e sicuramente piacevole, dopo lo stressante combattimento sulla Statua della Libertà) diversivo. E la cosa più bella è che io ero parte integrante della gag. Il problema, come appunto facevate notare voi, è che i videogiochi sono un media attivo che coinvolge il giocatore. Per rendere attivo anche l'umorismo gli sviluppatori devono intuire quali saranno le mosse istintive del giocatore ad una determinata situazione, come in una partita a scacchi o come nel succitato esempio. Il che richiede uno studio molto più approfondito di quanto le case produttrici siano disposte a finanziare. Visto che è molto più facile ingraziarsi la clientela dandole ciò che essa chiede. E purtroppo nessuno chiede l'umorismo. Per fortuna c'è ancora qualche prodigo sviluppatore che ce lo offre gratuitamente.
**Hypercat**

**Un sorrisino strappato anche per un solo secondo al giocatore ha effetti benefici e può rendere più digeribili anche sezioni che altrimenti farebbero scassare le scatole**

Ci sono tanti modi per portare l'umorismo nel videogioco, ma ci sono anche tanti casi in cui il videogioco riesce a far ridere (per non dire sganasciare) senza volerlo. Un esempio potrebbe essere quella volta in cui l'M1A2 Abrams di *GRAW* si ostinava a centrare ripetutamente un muretto piazzato sulla sua linea di tiro piuttosto che il bersaglio oltre quel muretto, o quando in *Oblivion* una vittima designata dalla Fratellanza Oscura nuotava a rana sospesa per aria piuttosto che nel laghetto sottostante. I bug possono essere fonte di grande ilarità. E così anche l'imprevedibilità di un gioco come *San Andreas*. **Videogiochi** ha perso il conto delle gang offerte dal titolo Rockstar, ma una delle più memorabili vedeva un CJ in sella alla 'sua' moto da cross lanciarsi dalla rampa del Grand Canyon e, prima ancora di poter tirare la corda del paracadute indossato per l'occasione, venire travolto in volo da un caccia militare di passaggio. Proprio in quel punto. Proprio in quel momento. LOL.

**E' interattivo il** medium videoludico? Preferirei dire che è potenzialmente interattivo, ma non ancora tale. Per come viene proposto dagli sviluppatori e declinato dagli utenti, più che un terreno di scelte, il videogioco sembra essere un set di problemi. La prassi videoludica sembra modellazione di procedure di problem-solving, algoritmi negli algoritmi; un botta e risposta, un rimpallo di stimoli guidati (utente) e reazioni previste (macchina, ma invertendo l'ordine dei fattori il risultato non pare finora che cambi). In fondo, la sensazione è che la molteplicità di scelte, di approcci, sia sfumata, veicolata e, laddove non prevista, se non è punita, è comunque scoraggiata.

Più che interagire, videogiocare vuol dire finora inter-reagire in maniera riconoscibile dal codice. Curioso che si accenni spesso alla curva di difficoltà, all'HUD, alle informazioni da dare e non dare al videogiocatore per rendere più o meno cinematografica la sua esperienza. L'onnipresente tutorial di cui ci lamentiamo, solidarizzando con le considerazioni davvero provvidenziali e largamente condivisibili che **Videogiochi** fa sul numero 019, se da un lato serve ad avvicinare i videogiocatori occasionali al campionario di sfide e di test proposto, dall'altro sembra istruire il destinatario sul da farsi, quasi a difendere il codice stesso dalle intrusioni dell'utente, a rendere questi riconoscibile dal primo.

La narrazione, per questo avvertibile come aberrante, può prestarsi a rendere tale scatola di problemi coerente, stimolante. La sospensione dell'incredulità che le tecniche di narrazione possono operare risulterebbe necessaria, grazie alla sua capacità obnubilante, rassicurante e carezzevole, affinché il destinatario non pretenda più di quello che lo script possa offrirgli. Un dolce dissuasione del libero arbitrio.

Anche per questo, forse, è difficile che l'ironia, se non nella sua forma

**ONLINE FORUM**
**Brevi estratti dal forum di discussione ufficiale di Videogiochi**

Topic: Kutaragi batte Yamauchi 2 a 1
**Alla domanda di Videogiochi posta a Miyamoto, Harrison e Moore "chi è l'uomo più importante del settore?", il primo ha risposto Yamauchi, ovviamente, e gli altri due Kutaragi. Secondo voi, chi è l'uomo più importante del settore? Io voto per Yamauchi, ho sempre adorato la filosofia del 'Tempio del potere celeste' (aka Nintendo)**
Soulsaute

**Voto Bill Gates. È lui il Moggi dei videogiochi.**
Antonio p

**Voto Yamauchi. Se fosse stato ancora in carica avrebbe sfornato una console che tecnicamente avrebbe posto 360 e PS3 sul piano attualmente occupato da Wii.**
spetet

**Secondo me l'uomo più importante del settore sono io, il videogiocatore.**
nublax

**Hypercat racconta di momenti ilari vissuti con il videogioco e di come possano migliorare esperienze ludiche altrimenti insoddisfacenti. Per condividere con i lettori (e la redazione) le vostre 'scene da cabaret' controller alla mano, scrivete pure all'indirizzo videogiochi@futureitaly.it. Chissà che non nasca una rubrica divertente**

parodistica, si ritagli spazi più ampi nel mainstream, e che si debba affidare a intraprendenti (?) modder. In qualsiasi ordine si pensi di soddisfarli, gli obiettivi vengono finora comunque classificati dal codice tra primari e secondari, fra loro non sempre equivalenti, quindi, ma inseriti in un'economia di priorità narrative, di progressione della difficoltà e dell'esperienza di gioco proposta.

Quand'anche a finale aperto, la struttura sembra innegabilmente ad albero e la meccanica derivativa e addestrativa. Mi sembra che, parlando di videogiochi, interattivi siano finora solo gli sviluppatori; una volta posseduto il toolset di programmazione, il cosiddetto know-how, allora anche il giocatore potrà dirsi interagente.

Ubriacarsi con la chimera dell'interattiva, dando per certa la sua compiuta realizzazione, non fa che illuderci e ritardare l'approdo a questa meta, lasciando publisher e sviluppatori bovinamente adagiati su lucrose clonazioni di idee fragili e alla lunga svilenti per il videogioco stesso, ancora sfruttato solo nella sua componente reclutativa.
**Lorenzo**

Un videogioco dev'essere un set di problemi e il videogiocatore deve reagire in maniera riconoscibile dal codice. Altrimenti non ci sarebbe il videogioco. Il sospetto è che tu confonda il concetto di interattività con quello di libertà. Non puoi accusare il videogioco di non essere interattivo perché scoraggia l'improvvisazione (o non vi reagisce). C'è interattività in ogni azione che produca una reazione, a prescindere dalla libertà di scelta dell'azione stessa. Interattività è premere i tasti del telecomando per cambiare canale così come premere quelli del controller per saltare. Nel primo caso interagisci con il televisore. Nel secondo, con ciò che sta dentro il televisore.

Puoi allora parlare di scarsa interattività e quindi pretendere una maggiore libertà nella forma di un'interattività più 'ricca', ma se esci dalle regole del gioco, esci dal gioco. L'attività ludica in generale, dal Gioco dell'Oca al deathmatch di un FPS passando per Guardie e Ladri e Rubamazzo, non può prescindere dall'imposizione di regole perché senza regole non c'è sfida, e senza sfida non c'è il presupposto per suscitare appagamento. In altre parole, non c'è divertimento. Scacchi e dama, sebbene condividano il modello di interazione (si muovono pedine su una griglia), sono due giochi completamente diversi proprio il virtù delle regole diverse che impongono di rispettare. Se decidi di mangiare la regina in D8 con il cavallo in F6 perché 'secondo me allungando il collo c'arriverebbe', magari ti sentirai più libero, ma non stai giocando a scacchi. Se un cruciverba ti dice "è famoso quello di Troia", non puoi scrivere "figlio" se ci sono sette caselle da riempire (si ringrazia Claudio Batta per la battuta). O meglio, puoi farlo, ma non risolveresti il puzzle. Non 'faresti il cruciverba', ma 'riempiresti caselle con delle lettere'.

Detto questo, se a tuo avviso le uniche persone che effettivamente interagiscono con il videogioco sono gli sviluppatori, tieni presente che questi ultimi sono anche quelli che ci si divertono di meno. Sia chiaro, puoi anche trovare divertente programmare la routine di rilevamento delle collisioni in *GTA: San Andreas* o collocare rocce su una mappa multiplayer di *Halo 2*, ma non stai giocando né al primo né al secondo, ma piuttosto a 'C++' e a 'Level Editor'. E inoltre, anche chi detta le regole deve rispettare delle regole.

**Solo gli sviluppatori interagiscono col VG. Una volta posseduto il toolset di programmazione, il cosiddetto know-how, allora anche il giocatore potrà dirsi interagente**

**Chiedo scusa in** anticipo a tutti per questa lettera delirante e specialmente a tutti i fan Nintendo, visto che molto probabilmente con le mie parole attirerò le loro ire. Premessa: questa missiva non è altro che lo sfogo di un videogiocatore trentenne oppresso dalla monotonia del marketing videoludico, ed ormai incapace (forse a causa dell'età) di farsi emozionare dai videogiochi come una volta. Spero abbiate pietà di me. Fine della premessa, un bel respiro: tre, due, uno, via!

*Super Mario World*, *Super Mario Bros.*, *Super Mario Sunshine*, *Mario Golf*, *Mario Kart*, *Mario Tennis*, *Mario Soccer*, *Mario Pinball*, *Mario Superstar Baseball*, *Mario Party*, *Mario & Luigi*, *Paper Mario*, *Dr. Mario*... Ok, basta così. Ora moltiplicate tutti questi giochi per tutte le console Nintendo prodotte fino ad oggi. Fanno un totale di... boh? È impossibile dirlo con certezza, forse 70 titoli? E quale sarà il primo gioco che uscirà per il Wii? Manco a dirlo: *Super Mario Galaxy*! Ma non era Nintendo che faceva giochi originali e innovativi? Sì, lo ammetto, effettivamente molti dei giochi che ho nominato sono carini e divertenti, e ogni volta che vengono riproposti nelle loro varie forme offrono sempre qualche spunto nuovo e originale, ma, scusate l'espressione, che palle! Oltre a cercare l'innovazione nel game design, ma perché non cambiano personaggi ogni tanto? (Guai a voi se nominate Yoshi o i Pokemon!)

Non so voi, ma di solito io, quando videogioco, tendo ad immedesimarmi nei personaggi e nel caso specifico ciò va bene fin quando si devono uccidere tartarughe e granchi che infestano le fogne, ma sono stufo di calarmi continuamente nei panni di un idraulico nano e baffuto per giocare a tennis, andare sui go-kart o giocare al flipper. Ma vi siete mai chiesti a cosa andremmo incontro se le software house, per la scelta dei personaggi, facessero tutte come la Nintendo? Ve lo immaginate un *Metal Gear Tennis*? Oppure un *Devil May Kart*? O magari *Resident Evil Golf*? E che ne dite di *Tomb Raider Party*? Bello, no? Così potremmo fare tutti la festa a Lara...
**Zorn**

Ah-ah. Sarebbe il deliro. Ma te l'immagini un *Super Smash Bros.* con Solid Snake? Er.

**Topic: Tutto qui?**

**Ricordo un tempo in cui aspettavi le fiere perché c'era aria di novità. Rimasi sbalordito dalla prima volta che vidi *Toshinden* e *Tekken* girare su una console. Vedere quelle immagini mi faceva capire cosa significava il progresso. Ora, dopo l'ennesimo *Tekken*, mi sembra tutto scontato. Gli sviluppatori chiedono più potenza per poi fare seguiti dei seguiti. E l'originalità? Ah sì, per quella c'è il Wii. Ora dovremo veramente 'sudare' per terminare un gioco. Peccato che graficamente i giochi siano da Xbox. Insomma, mi aspettavo di più. Tutto qui.**
Soulseater

**Be', una rivoluzione come il passaggio dal 2D al 3D non si ripeterà più, almeno per un bel po'. Credo però che con la generazione che si avvia al pensionamento, le meccaniche 3D siano arrivate finalmente a una maturità paragonabile a quella del miglior 2D, per cui credo che le differenze vere le sentiremo giocando più che guardando. Resta il fatto che anche a me piacerebbe vedere un offerta più variegata, ma mi riferisco più che altro agli stili grafici e alle ambientazioni, visto che le 'vecchie' meccaniche di gioco per ora mi soddisfano ancora. Riguardo al Wii, l'idea sarebbe quella di prender dentro più gente possibile, in pratica potrebbe anche essere che spaccherà (nel senso 'dividerà') ancora di più il mercato: staremo a vedere. Il problema grosso, per me, è che ora anche per giocare con la mia amata pleistescion dovrò muovermi come un idiota sulla poltrona.**
Koji Kabuto

**Il cambiamento non è ben ricevuto dal mercato, ergo, non è economicamente conveniente, ergo, avviene alla velocità minima possibile.**
Melchior

**In effetti anche a me questo E3 ha lasciato un po' l'amaro in bocca. Si è visto qualche bel video, ma la grafica non è tutto. Perchè non si è visto nessun gioco dalla fisica o dall'IA stupefacenti? Secondo me è da questi due elementi che passerà la prossima rivoluzione nel modo di giocare.**
Archangel256

**Il futuro dell'intrattenimento elettronico, a 'sto giro, se lo giocano i casual gamer. La cosa si fa interessante...**
Soul 1001

# Nel prossimo numero

**Videogiochi** 21
in edicola ad agosto

# AUTOREVOLE. GIOCABILE. UFFICIALE.

**SCOPRI XBOX 360!**

- Le recensioni
- I demo giocabili
- I filmati
- Le anteprime
- Le guide
- Le interviste
- I reportage

**DVD con i migliori DEMO GIOCABILI!**

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX E XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360™

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

ANNO V N. 53 - MARZO 2006 - € 8,99

NON SOLO 360!

XBOX

DEMO, RECENSIONI NEWS E ANTEPRIME DALL'UNIVERSO XBOX

28 PAGINE DI RECE... E XBOX 360: ...

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX E XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360™

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

55 - MAGGIO 2006 - € 8,99

...RECENSIONI E ANTEPRIME ...NIVERSO XBOX

...NSIONE ESCLUSIVA!

...OTOGP '06

...nnate di potenza Valentino e soci!

...PIA RECENSIONE!

...ONDIALI ...FA 2006

...ondiali di calcio vanno ...onda su Xbox e Xbox 360!

...ROVATI IN ANTEPRIMA: BIOSHOCK, ...ST DRIVE UNLIMITED, TABLE TENNIS, ...CARFACE: THE WORLD IS YOURS, ...CONE IN THE DARK E TANTI ALTRI...

...CRACKDOWN

...creatore di GTA scatena la guerriglia urbana su Xbox 360!

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX E XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360™

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

ANNO V N. 56 - GIUGNO 2006 - € 8,99

30 PAGINE DI REPORTAGE!

SPECIALE E3

Tutti i giochi del futuro. Qui. Adesso.

IN DIRETTA!

LE PRIME IMMAGINI!

HALO 3
FABLE 2
DEAD OR ALIVE XTREME 2
PRO EVOLUTION SOCCER 6

SVELATI IN ANTEPRIMA: CALL OF DUTY 3, PREY, F.E.A.R., INDIANA JONES, TOD HUMAN, MASS EFFECT, SPLINTER CELL DOUBLE AGENT, THE DARKNESS, VIRTUA TENNIS 3, BLUE DRAGON, OVERLORD, GTR, HAZE, COLIN MCRAE RALLY E TANTI ALTRI...

GEARS OF WAR

Epic scatena tutta la reale potenza di Xbox 360.

XBOX

DEMO, RECENSIONI NEWS E ANTEPRIME DALL'UNIVERSO XBOX

NON SOLO 360!

Future MEDIA WITH PASSION

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX E XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360™

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

**TUTTI I MESI IN EDICOLA**

gamesradar.it

BIMESTRALE - POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI